



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

El Patrimonio Histórico como herramienta en didáctica de la historia: itinerario didáctico por Calagurris Nassica Iulia (Calahorra, La Rioja)

Autor/es

ALBA CASTILLO PÉREZ

Director/es

REBECA VIGUERA RUIZ

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS HUMANAS

Curso académico

2019-20



***El Patrimonio Histórico como herramienta en didáctica de la historia: itinerario didáctico por Calagurris Nassica Iulia (Calahorra, La Rioja),*** de ALBA CASTILLO PÉREZ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

**Trabajo de Fin de Máster**

***El Patrimonio Histórico como herramienta  
en didáctica de la historia: itinerario  
didáctico por Calagurris Nassica Iulia  
(Calahorra, La Rioja)***

**Autora**

*Alba Castillo Pérez*

**Tutora:** Rebeca Viguera Ruiz

**MÁSTER:**

**Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)**

**Escuela de Máster y Doctorado**



**AÑO ACADÉMICO: 2019/2020**

## ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>2.OBJETIVOS.....</b>	<b>7</b>
<b>3.MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>9</b>
<b>3.1El patrimonio histórico en perspectiva histórica .....</b>	<b>10</b>
<b>3.2 El patrimonio histórico en la didáctica de la historia.....</b>	<b>13</b>
<b>3.3 El aprendizaje significativo a través de los itinerarios didácticos</b>	<b>14</b>
<b>4. ESTADO DE LA CUESTIÓN .....</b>	<b>16</b>
<b>4.1 El uso del itinerario didáctico en el aula.....</b>	<b>17</b>
<b>4.2 La gamificación.....</b>	<b>18</b>
<b>4.3 Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y las tecnologías de la información geográfica (TIG).....</b>	<b>19</b>
<b>5.PROPOSTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA: ITINERARIO DIDÁCTICO POR CALAGUIRRIS NASSICA IULIA.....</b>	<b>21</b>
<b>5.1Contextualización .....</b>	<b>21</b>
<b>5.2 Normativa .....</b>	<b>22</b>
<b>5.3 Organización temporal del curso .....</b>	<b>22</b>
<b>5.4 Contenidos de la asignatura de Geografía e Historia de 1º de la ESO .....</b>	<b>24</b>
<b>5.4.1 Contenidos comunes .....</b>	<b>24</b>
<b>5.4.2 Contenidos específicos .....</b>	<b>24</b>
<b>5.5 Unidad didáctica 10: los pueblos preromanos y la Hispania Romana.....</b>	<b>28</b>
<b>5.5.1 Temporalización de la Unidad Didáctica .....</b>	<b>28</b>
<b>5.5.2 Contenidos de nuestra Unidad Didáctica.....</b>	<b>28</b>
<b>5.5.3 Competencias clave.....</b>	<b>30</b>
<b>5.5.4 Objetivos.....</b>	<b>32</b>

5.5.5 Criterios de evaluación .....	33
5.5.6 Estándares de aprendizaje .....	34
6. ACTIVIDAD DE INNOVACION EDUCATIVA: ITENERARIO DIDÁCTICO POR CALAGURRIS NASSICA LULIA CON GAMIFICACIÓN Y USO DE TIC Y LAS TIG .....	37
6.1 Presentación de la actividad .....	37
6.2 Desarrollo de la actividad .....	38
6.2.1 Antes de la salida .....	39
6.2.2 Durante la salida .....	42
6.2.3 Después de la visita .....	49
6.3 Materiales y recursos utilizados en la Unidad Didáctica.....	50
6.4 Evaluación.....	51
7.DISCUSIÓN .....	56
8.CONCLUSIONES.....	58
9.REFERENCIAS .....	60
9.1Referencias Bibliográficas .....	60
9.2 Referencias Web .....	61
10.ANEXOS .....	62
Anexo 1. Aplicación coordenadas.....	62
Anexo 2. Folleto del museo de la Romanización. ....	63
Anexo 3. Mapa del Calahorra con los sitios del itinerario .....	66
Anexo 4. Folleto del Yacimiento de La Clínica.....	67
Anexo 5. Imágenes de las cloacas romanas .....	68

## **Resumen**

En este trabajo se presenta una propuesta de innovación didáctica para el curso de 1º de ESO en un centro de Educación Secundaria de la ciudad de Logroño. Esta propuesta está enmarcada dentro de la asignatura de Geografía e Historia. Consiste en el diseño un itinerario didáctico que se completará con dos actividades de gamificación en la que se hará uso de las TIC y las TIG, este tendrá lugar en Calahorra (La Rioja). Calahorra conserva diversos restos arqueológicos, monumentos y un museo referente a la época romana. A través de esta actividad pretendemos que los alumnos tengan un acercamiento al patrimonio histórico. Estas actividades se apoyan en los fundamentos teóricos de cómo ha evolucionado el concepto de patrimonio histórico, y cómo se puede utilizar el patrimonio en la didáctica de la historia. Y cómo experiencias de este tipo producen aprendizajes significativos en los alumnos.

**Palabras clave:** innovación didáctica, patrimonio histórico, aprendizaje significativo, gamificación, itinerario didáctico.

## **Abstract**

The aim of this work is expose a educational innovation proposal for the 1st course of High School, which is located in the city center of Logroño. This propursal we find in Geography and History subject. It consist in a educational itinerary which is completed with gamificación technique, we use the new technologys like the information and comunication technology (TIC) and geographical and information technology (TIG). The itinerary will be made in the city of Calahorra. Calahorra preserve some archaeological remains from de Rome Empire. In case of this activity I pretend to approach the historical herritage to the clindren. These activities are based in some teoristh: how the herritage are involve, how we can use the herritage in history class. And how these type of experiences produce significant learnt in pupils.

**Key words:** educational Innovation, historical herritage, significant learn, educational itinerary

## **1.INTRODUCCIÓN**

Hoy en día la inquietud de los alumnos en relación con el mundo que les rodea cada vez es mayor. Investigar nuestro mundo en el instituto implica conocerlo en sus múltiples dimensiones, pero siempre sin perder de vista su unidad como planeta en el Universo y como lugar de habitación de los seres vivos (Estepa y Travé, 2012, p, 116).

El estudio de nuestro planeta en el aula se ha compartimentado en diferentes asignaturas o áreas de conocimiento, esto no necesariamente es malo, pero sí que la ruptura de esa unidad genera dificultades en la comprensión de las innumerables líneas que unen los diferentes elementos que componen el planeta. En definitiva, en las instituciones educativas lo que hacemos es dividir y simplificar un mundo complejo y vivo en diversas materias. Esto es lo que ocurre cuando enseñamos las diferentes asignaturas que tienen los alumnos como son las Ciencias Sociales, Ciencias Experimentales, y Naturales, es decir, Historia, Geografía, Historia del Arte, Ciencias Naturales, Física, etc. (Hernández Carretero, 2019, p, 57)

Esta visión del mundo en compartimentos no es la verdad, solo basta con mirar a nuestro alrededor para comprobarlo. Esta visión de mundo cerrado empeora si los profesores nos encargamos de enseñar de forma cerrada un currículo educativo que se centra sobre todo en la adquisición de conocimientos y deja de lado el atractivo de indagar y descubrir. Y este problema es el que se muestra en la mayoría de las aulas de secundaria hoy en día.

Por ello el uso de recursos didácticos como las salidas de campo o los itinerarios pedagógicos constituyen actividades muy atractivas, que favorecen el acercamiento de los alumnos a una visión más real del mundo. Este tipo de salidas nos permite conocer la tierra, diferenciar ecosistemas distinguir cambios en la sociedad, conocer nuestro patrimonio arqueológico, histórico-artístico, etc.

El uso de salidas e itinerarios siempre ha sido utilizado en todas las etapas de la enseñanza, se consideraba este tipo de salidas como un aspecto que favorecería la motivación de los alumnos. Pero ante una realidad de un currículo tan cerrado y cada vez más extenso y complejo los profesores cada vez se ven más forzados a no realizar este tipo de salidas, ni a utilizar otras metodologías de enseñanza- aprendizaje como la gamificación que requieren un mayor gasto de tiempo que una clase magistral. Sin embargo, estas experiencias y

estrategias a su vez también aportan mucho porque facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, consolidan los conocimientos, promueven el aprendizaje significativo, a la vez que ayudan a los alumnos a cooperar y trabajar unidos. Para realizar esta actividad el destino escogido es *Calaguirris Nassica Iulia* (Calahorra) porque nos brinda diversas posibilidades a la hora de mostrar los contenidos culturales relacionados con el temario que se va a explicar en el aula.

Tanto los Itinerarios pedagógicos como la estrategia de la gamificación nos pueden ayudar a acabar con uno de los principales problemas que se observan en todas las aulas: el desinterés de los alumnos por estudiar y aprender debido a la cantidad de contenidos que se explican en clases magistrales que posteriormente tienen que memorizar para plasmar en un examen. Por ello, debemos de realizar este tipo de actividades para fomentar en los alumnos el interés por investigar y aprender. Y podemos aprovechar que los alumnos ven los itinerarios y las salidas como una actividad menos académica y más entretenida debido a que se desarrolla en un escenario diferente al aula. Además, dentro de los itinerarios también se pueden desarrollar otro tipo de actividades que motive su proceso de enseñanza-aprendizaje. Aquí es donde entra en juego la gamificación junto con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y las Tecnologías de la información geográfica (TIG). Estas tecnologías ayudan mucho al desarrollo de esta metodología, que tiene como motor fundamental la motivación de los alumnos, motivación que se estimula mediante los juegos. Con este tipo de dinámica se intenta acabar con el aburrimiento, el desinterés, la desmotivación y la falta de participación de los alumnos en el aula. Y permite conseguir toda una serie de objetivos como trabajar en equipo, fomentar el compañerismo, motivar al alumnado, fomentar su espíritu emprendedor, reforzar su autoestima, etc.

En definitiva, lo que pretendo a través de esta propuesta innovadora es en primer lugar plantear propuestas que puedan permitir a los profesores innovar a la hora de dar clase e integrar otras actividades en sus aulas. Y en el caso de los alumnos, que trabajen de una forma diferente y pongan en práctica los conocimientos que se les enseñan en clase, entre muchos otros.



## 2.OBJETIVOS

El objetivo de esta propuesta didáctica como ya hemos señalado en la introducción es proponer alternativas para intentar acabar con algunos de los principales problemas que se ven en el aula como son el desinterés y la desmotivación de los alumnos por estudiar la asignatura de historia. He decidido realizar la propuesta didáctica con los alumnos adscritos al curso de 1º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) porque acaban de llegar al instituto y en muchas ocasiones el cambio de primaria a la ESO les hace sentirse desconcertados y perdidos, esto conlleva que pierdan la motivación y el interés en estudiar. Además, también considero que si el problema del desinterés de los alumnos lo abordamos desde que llegan al instituto es mucho más probable que cada curso estos consigan aprobar las asignaturas y terminen la ESO incluso realicen estudios superiores posteriores.

Por ello y en relación con acabar con el desinterés y la desmotivación en las aulas, me parece interesante proponer un proyecto de innovación basado en los itinerarios pedagógicos como herramienta para enseñar historia en el aula de secundaria. El itinerario pedagógico tiene un gran valor educativo a raíz de los nuevos planteamientos pedagógicos que impuso la Escuela Nueva. Esta surgió a finales del siglo XIX y resaltaba que la escuela es una sociedad viva donde había que educar a los alumnos de tal forma que estuviesen preparados para la vida y familiarizados con el medio social. (Hernández Carretero, 2019, p, 57). Pero a su vez quiero innovar con este tipo de itinerarios por ello mi itinerario por *Calagurris Nassica Iulia* (Calahorra) está diseñado como una actividad compuesta por dos partes: Una primera parte que sería la realización del itinerario o ruta pedagógica y una segunda parte que se basa en utilizar la gamificación (se diseñarán dos juegos para los alumnos que consistirá en la búsqueda de un tesoro y en un juego que consiste por equipos en adoptar el rol de una provincia romana y defender sus intereses frente al emperador) y para realizarlos se ayudarán de las TIC y las TIG.

Esta actividad está enfocada a que los alumnos desarrollen directamente las competencias clave, teniendo en cuenta también la transversalidad de los contenidos. Por ello utilizaremos una metodología enseñanza-aprendizaje participativa para que los alumnos sientan que forman parte de un grupo e intervengan de forma activa y dinámica en las clases, con el objetivo de

desarrollar diversas facultades intelectuales desde edades muy tempranas como son clasificar, comparar, describir, desarrollar el intelecto y la memoria. También para adquirir sensibilidad y compromiso cívico hacia los problemas sociales, aprender a respetar su patrimonio, desarrollando las múltiples facetas y capacidades que tienen, así como fomentarles no solo a trabajar de forma individual sino también en grupo.

En la actualidad, el uso cada vez mayor de las TIC y las TIG y de estrategias que están de moda como la gamificación han abierto nuevas posibilidades para lograr los objetivos de estas actividades. Desarrollar dos juegos dentro de nuestro itinerario puede aportar muchos beneficios como acabar con el desinterés, o motivar a los alumnos para realizar actividades. No obstante, se debe tener en cuenta que, si bien la metodología estimula al alumnado y lo motiva, este estado no es inalterable, es decir, el profesor debe involucrarse y evitar que la diversión inicial no desemboque en el aburrimiento. Para ello, es interesante centrarnos en el concepto de “progresión”, una vez superado un reto, se proponga un nuevo desafío (ameno y alcanzable) que les devuelva el interés. (Gómez, Ortuño y Miralles, 2018, p, 106-107) Además, es interesante utilizar las TIC y las TIG como elementos de apoyo a dichas actividades como realizaremos nosotros en el itinerario.

A parte de todo lo dicho también hay que destacar una serie de objetivos más concretos que se quieren conseguir con los alumnos basándonos en los contenidos y objetivos recogidos en el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, que a nivel autonómico regula estos aspectos a través del Decreto 19/2015, de 12 de junio.

Los objetivos que se persiguen:

- Conocer y valorar su entorno social, cultural y natural, situándose siempre en su contexto regional, nacional europeo y universal, así como las posibilidades de acción y cuidado de este, iniciarse en el conocimiento de geografía y de orientación al tener que utilizar coordenadas para buscar el tesoro (es decir, el cofre de monedas) en el itinerario.

- Conocer los hechos más relevantes de la historia de España y de la universal. Alcanzaremos este objetivo a través del debate que realicen los alumnos en el juego de las provincias donde cada uno de los grupos defenderá una de las provincias de imperio y para ello deberán de busca información sobre ellas y

desarrollar unos argumentos verosímiles, ya que el imperio romano tiene una gran importancia en la historia de nuestro país y del mundo.

- Conocer y valorar el patrimonio natural, social y cultural de España y de La Rioja, respetando su diversidad y desarrollando la sensibilidad artística y el interés por participar activamente en su conservación y mejora. En la salida los alumnos conocerán otras cultural pertenecientes a antiguos pobladores de nuestro país como son los romanos.

- Tomar conciencia de la importancia de los conocimientos adquiridos en la exposición y lo interesante de su conservación por su valor histórico-artístico.

- Utilizar las TIC como una herramienta cuya función es muy útil para buscar información para realizar las diferentes tareas que se les propone a los alumnos.

- Utilizar las TIG como un instrumento para localizar las coordenadas y también para buscar información de los diferentes lugares del itinerario.

- Adquirir y desarrollar habilidades sociales que favorezcan la participación de las actividades en grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo, solidario, respetando los principios básicos del funcionamiento democrático. Los estudiantes deberán de respetar a sus compañeros durante las actividades, a la vez de mostrar sus opiniones en mejora del grupo.

- Adquirir y utilizar correctamente de formar oral el vocabulario específico sobre el tema de la romanización a nivel global como en Hispania y La Rioja.

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje con los que descubrir la satisfacción.

### **3.MARCO TEÓRICO**

Los fundamentos teóricos de mi propuesta didáctica se basan en tres pilares. En primer lugar, cómo ha evolucionado el concepto de patrimonio a lo largo de la historia, debido a que nuestro itinerario está compuesto por diferentes elementos que constituyen el patrimonio histórico. Este primer pilar a su vez nos sirve para fundamentar el segundo, la importancia del patrimonio para enseñar historia. Por último, el tercer pilar es como a través de los itinerarios didácticos, que son una herramienta en la didáctica de la historia, se pueden producir aprendizajes significativos en los alumnos.

### **3.1 El patrimonio histórico en perspectiva histórica**

El concepto de patrimonio tiene una amplia variedad de significados debido a que está en permanente reformulación. Esto es consecuencia de los cambios políticos, sociales y culturales que se produjeron sobre todo de la mano de la Administración del Estado y la Academia (Smith, 2006)

La legislación que rige en España se titula Ley del Patrimonio Histórico Español (Ley 16, de 25 de junio de 1985), si bien utiliza el concepto de Patrimonio histórico como sinónimo de Patrimonio cultural.

El concepto de Patrimonio cultural es mucho más amplio que cualquiera de los utilizados en tiempos pasados. Dentro de él se sitúa el patrimonio histórico-artístico.

Desde el momento en que nos enfrentamos a testimonios materiales que nos hablan de la presencia del hombre sobre la tierra y de sus actividades podemos hablar de patrimonio cultural. Unas veces son objetos meramente utilitarios, pero en otras tienen valores estéticos o artísticos. En la actualidad hay una gran sensibilidad por la conservación de cualquier testimonio, material o inmaterial, tanto de civilizaciones pasadas como actuales, que se extiende también hacia el patrimonio natural, con el fin de preservar la memoria histórica y la identidad cultural. Pero esto no ha sido siempre así, son valores reconocidos recientemente. Conceptos como patrimonio histórico o monumento no aparecen hasta el siglo XIX. Aunque a lo largo del tiempo el hombre ha mostrado interés por algunos objetos, solo lo hacía con algunos que tenían valor artístico. Pero no por su valor cultural, sino por su valor político, económico o religiosos. (Hernández, 2002)

Al concepto de bien o patrimonio cultural se ha llegado cuando el hombre ha ejercido una reflexión crítica del pasado y cuando ha sido capaz de reconocer que un objeto no solo tiene valor estético o artístico, sino también histórico o documental. Es por tanto una visión reciente. El concepto de Bien cultural va ligado a las teorías sobre patrimonio, especialmente la italiana. Su punto de partida surge de la aceptación del concepto de monumento histórico que progresivamente se amplía con otras categorías. (Magán, 2004)

En suma, hoy se habla de patrimonio cultural refiriéndonos a aquel que integra todas aquellas manifestaciones y testimonios significativos de la actividad

humana. Dentro de estos bienes culturales ocupa un lugar preeminente el patrimonio histórico. (Salinero, 1997)

Pero en su origen la noción de bien no apareció hasta el siglo XIX con la aparición de los Estados-Nación. En este momento se consideraba patrimonio histórico a todos aquellos bienes de alto valor artístico y gran monumentalidad que tenía un país, por lo que a esta concepción también se unía la noción de artístico, así se la idea de patrimonio histórico-artístico que hoy encontramos englobado en una realidad mucho más amplia la de bienes culturales (Morán Rodríguez, 1998). A partir de esta consideración se fueron construyendo a lo largo del siglo XIX los primeros museos como el Hermitage en San Petersburgo en 1819 o la National Gallery de Londres en 1824 (Ballart, 2002, pp, 194-196). Con las colecciones la propia noción de bien se fue ampliando y a esto hay que sumar los expolios, ya no se consideraba patrimonio histórico los bienes de un país sino también todos los bienes tanto muebles como inmuebles traídos desde las colonias, esto se puede ver aun hoy en día en museos como el Pergamo en Berlín o en la National Gallery en Londres. Esto hizo que la idea fuese adquiriendo un valor de uso, un valor formal y un valor simbólico-significativo, al que se sumó el valor de cambio, es decir el que se deriva de la posibilidad de vender los bienes patrimoniales y obtener beneficio de ello. Aunque este valor ha existido desde los primeros tiempos en los que se vio que se podía obtener un beneficio del patrimonio histórico. (Ballart, 2002, pp, 61-81).

El ascenso político de las clases populares y trabajadoras amplió el concepto de patrimonio histórico añadiendo todo aquello que tenía que ver con los centros de trabajo y herramientas de trabajo. (Todd, 2018). Todo esto se vio fomentado por la democratización de las sociedades y la expansión de la educación que dotó a los conjuntos patrimoniales de recursos explicativos que los hicieran comprensibles a la gente (Santacana y Hernández, 2006)

La idea de patrimonio histórico expandió su marco de referencia y añadió nuevos significados en el contexto de importantes transformaciones sociales a lo largo del ciclo de postguerra y del desarrollo de las disciplinas académicas en los 50 y 60. Esto contribuyó a que se perfeccionarían disciplinas como la Arqueología la Museología o la Antropología y que sus bienes también se considerasen patrimonio siendo englobados en un término más amplio el de bienes culturales. Esto se empezó a ver en Italia en 1964 con la Comisión

Franceschini (1964-1967) una comisión para la tutela del patrimonio histórico, artístico y del paisaje. Esta en su declaración de principios definió Bien Cultural como “todo bien que constituya un testimonio material dotado de valor de civilización”. Estableció un amplio abanico de categorías de bienes culturales y doto de contenidos jurídicos a los bienes culturales.

En la Comisión Franceschini se incluyó:

- Bienes arqueológicos
- Bienes históricos y artísticos
- Bienes antropológicos
- Bienes paleontológicos
- Bienes etnográficos, científicos, técnicos
- Bienes archivísticos, documentales y bibliográficos
- Bienes ambientales: paisajísticos y urbanísticos

Y como se puede ver poco después la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en su Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural en París en 1972, empezó a considerar todos los bienes relacionados con ellas como parte del patrimonio histórico y englobándolos en el concepto de bienes culturales pasando a ratificar lo que solo se había dado en Italia hasta el momento con la Comisión Franceschini. (Fontal,2004, pp, 25-26).

El cambio de paradigma que se dio en los 80 no fue ajeno a que se produjese un cambio en la idea de patrimonio debido a la revolución cultural que trajo el posmodernismo, afectando a las formas de pensamiento (Lyotard, 1984). Esto conllevó que la noción de patrimonio se hiciese mucho más compleja y fragmentaria y buena parte de los bienes patrimoniales terminaron devaluándose por la cantidad de significados que se proyectaba en ellos.

A finales de los ochenta y en los noventa se empezó a expandir el capitalismo y con ello una nueva visión que revalorizó los productos culturales, pero esto a su vez llevó a una explotación de estos, sobretodo de los yacimientos arqueológicos y museos que se masificaron. Incluso se incluyeron parte de estos conjuntos arqueológicos a parques temáticos de atracciones produciendo una banalización en el concepto de patrimonio histórico y bienes culturales. (Augè, 2010)

En los 2000 y hasta nuestros días gracias al empuje de los movimientos memorialistas se recuperó el verdadero significado del concepto de patrimonio histórico y bienes culturales que la UNESCO desarrolló en 1972 y se vuelve a revalorizar, proteger y cuidar nuestro patrimonio.

### **3.2 El patrimonio histórico en la didáctica de la historia**

Enlazando con el fundamento teórico anterior tenemos que hablar de la educación patrimonial y la enseñanza de la Historia, que permite gestionar la gran polisemia del patrimonio y desde el punto de vista práctico utiliza aquellos que le parecen más útiles para la enseñanza de la historia. Para ello se tienen en cuenta diversas variables: la autonomía del docente, las orientaciones curriculares, los contenidos, el nivel e inquietud de los alumnos entre otras (Hernández Carretero, 2019, p 77).

Pero el patrimonio no es un mero recurso suplementario en la enseñanza de la historia, ni los itinerarios una excusa para contentar a los alumnos. (Hernández Cardona, 2003, p, 456). Desde la perspectiva de la didáctica de la historia, el patrimonio debe de ser considerado sobretodo como una fuente histórica, es decir como una huella del pasado que conservamos hoy en día y que podemos utilizar para entender el presente. (Moradiellos, 2013, p, 35). Desde una perspectiva renovada de la didáctica de la Historia, esta asignatura debería de enseñarse y aprenderse, a través de fuentes como el trabajo con el patrimonio. Este debe hacerse dentro del aula, pero también fuera de ella, a través de conjuntos monumentales, yacimientos arqueológicos y museos. Las mejores tradiciones educativas siempre han dado mucha importancia al trabajo fuera del aula, a través de itinerarios por conjuntos monumentales, visitas a museos... Este ejemplo lo tenemos desde tiempos de la República, donde en agosto de 1934 desde la Dirección General de Primera Enseñanza del Gobierno se aprueba un decreto que instaba a los centros públicos a realizar excursiones formativas al menos una vez al mes (Frieria, 2003, p, 341).

La consideración del patrimonio como fuente adquiere una fuerte revalorización en el aula desde el punto de vista de la formación de los alumnos y para fomentar su motivación a través de la realización de rutas, excursiones e itinerarios que sirven como herramienta para que aprendan y realicen ``un viaje al pasado a través de la visita de lugares del pasado pero que conservamos en el presente`` Esto ayuda a trabajar la educación patrimonial, a través de la cual

podemos trabajar con los alumnos los valores cívicos, que reflexionen sobre por qué hay que cuidar y proteger el patrimonio y mediten sobre la gestión del mismo, si este se exhibe y utiliza de forma adecuada (Prat, 2001; Fontal, 2004). Por último, tenemos que señalar también la importancia que hoy en día se da al uso de las TIC y de las TIG en cualquier actividad. Estas brindan unas posibilidades formativas excelentes en los conjuntos monumentales e itinerarios, a través de ellas se puede comprender mucho mejor el espacio geográfico en el que se encuentran los conjuntos monumentales y arqueológicos, se pueden realizar reconstrucciones virtuales de edificios, recreaciones de ciudades y espacios a partir de unas ruinas o simplemente encontrar las coordenadas donde se encuentran los conjuntos arqueológicos y monumentos para poder visitarlos. Y todo esto con un simple dispositivo en situ donde puedes descargar una aplicación. (Santacana y Martín, 2010; Santacana et al., 2018). Sin embargo, no todo son ventajas con estas tecnologías también podemos tener repercusiones negativas en los alumnos debido a que el uso de este tipo de recursos puede desviar la atención de los lugares con los que queremos que interactúen, por ello hay que supervisar que el uso de las nuevas tecnologías se haga de manera responsable en el desarrollo de nuestras actividades.

### **3.3 El aprendizaje significativo a través de los itinerarios didácticos**

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel lo que intenta resaltar es la importancia de relacionar la información nueva con la anterior. Decía que el aprendizaje se producía a medida que los conocimientos van encajando unos con otros de forma coherente hasta formar un todo. Se trata de crear estructuras cognitivas, nuevos conocimientos con lo que el alumno ya sabe, y para que se dé el alumno debe de tener a parte de actitud, la información que sea útil para él. Pero esta información se debe de dar de forma jerarquizada y en inclusión. Es decir, de lo general a lo particular e implica la asimilación. (Ausubel, 2002)

Es muy importante que los alumnos aprendan a aprender y esto va de la mano de la metacognición, es decir ser consciente de mis propios procesos mentales. El alumno es autónomo y autorregulado. Pero además de las capacidades cognitivas también tienen gran importancia las variables afectivas y motivacionales. El profesor debe tener un papel de mediador en el aprendizaje, les debe guiar para que los propios alumnos sean los que construyan su propio conocimiento (Ausubel, 2002). El profesor debe de aprovechar cualquier evento



educativo para intercambiar conocimientos y sentimientos con los alumnos. Por ello podemos aprovechar los itinerarios para conseguir esto. Además, el aprendizaje por ejemplo de algunos conceptos puede ser bastante complejo y es aquí donde entran las salidas escolares. La visualización de los diferentes elementos que constituyen el medio y entorno, así como se integran y conectan entre sí tanto los naturales como sociales y culturales permiten a los alumnos comprender los distintos tipos de conceptos, pero a su vez también reflexionar sobre los cambios que supondría la alteración de cualquiera de esos elementos. Así se favorece a la construcción de aprendizajes significativos a partir de la observación directa y la reflexión sobre la interconexión de los elementos, alejándose de los aprendizajes basados en la memorización (Hernández Carretero, 2019, p, 62).

A su vez este tipo de experiencias que producen aprendizajes significativos también tienen producen el desarrollo de otras potencialidades didácticas:

1. Aprender del propio entorno: supone la adquisición no solo de conocimientos naturales y ambientales sino también sociales, culturales e históricos. Esto se refiere a los cambios de vida de las personas en relación con el tiempo, espacio, como han cambiado las actividades económicas, los tipos de vivienda, la planificación urbana la arquitectura, conocer el patrimonio arqueológico... deteniéndonos en los problemas de hoy en día como el despoblamiento, la educación cívica, la pluralidad cultural, la degradación medioambiental y estableciendo una relación. (Souto, 1999; Vilarasa, 2002). Las salidas escolares deben dar testimonio de los problemas de nuestra realidad, así como de la implicación de los alumnos para mejorar esa realidad. Los alumnos deben de meditar cuales son las causas y buscar y debatir soluciones para esos problemas que se han observado (De Pro y Miralles, 2009; De la Calle, 2013).
2. La motivación: está claro que una de las principales potencialidades que se desarrolla en cualquier salida escolar. El romper con la rutina de clase, aprender en nuevos lugares, supone que esta potencialidad aumente en el alumnado. Esta influye en el aprendizaje significativo porque cuando los alumnos son conscientes de su propio aprendizaje se desarrolla lo que se conoce como la motivación intrínseca, que es la más eficaz. Esta no

proviene de la consecución de algo material, sino de las sensaciones de bienestar que genera el aprender algo por uno mismo (Ausubel, Novak y Hanesian, 1991). En consecuencia, toda la salida debe de estar bien diseñada y organizada para mantener el interés de los alumnos. Que se hagan preguntas y busquen respuestas, debemos procurar que el papel del alumnado no será de mero observador u oyente, sino que se complemente con otras actividades, tanto antes como después de realizar el itinerario para que alcancen el aprendizaje propuesto (Hernández Carretero, 2019, p, 62).

3. La interdisciplinariedad: este tipo de prácticas favorece que en secundaria haya una alta vinculación entre Biología, Geología, Historia y Geografía, en este tipo de salidas. Es una oportunidad para que los alumnos conozcan la realidad social, los grupos sociales a los que pertenecemos, identificando sus características, visibilizando los problemas y analizándolos desde el punto de vista ambiental, social y cultural. (Hernández Carretero, 2019, p, 63).
4. Aprendizaje cooperativo y socialización: las actividades fuera del aula potencian mucho mejor este tipo de aprendizaje, que a través de las explicaciones en el aula no se consigue o no se obtiene el resultado esperado. Con este tipo de salidas los alumnos comparten experiencias, conocimientos, emociones y colaboran entre ellos. Además, visualizan todo tipo de problemáticas como las ambientales, sociales, despertando inquietudes ocultas, fomentando experiencias y vivencias que generan la reflexión y actitudes más sólidas de respeto y compromiso cívico, cultural y ambiental (Hernández Carretero, 2019, p, 62).

#### **4. ESTADO DE LA CUESTIÓN**

Son muchas y variadas las experiencias de innovación educativa que podemos encontrar. Por ello, tenemos la suerte de contar con un amplio bagaje de ideas y propuestas educativas que nos ayudan a pensar y desarrollar nuestra propia actividad educativa innovadora.

#### **4.1 El uso del itinerario didáctico en el aula.**

Mi propuesta como ya he mencionado en los apartados anteriores consiste en realizar un itinerario didáctico por *Calagurris Nassica Iulia* (Calahorra) y aunque puede parecer una actividad no innovadora esta contiene una serie de actividades que la complementan y la convierten en una actividad novedosa. Esto es debido a que, a parte de la realización del itinerario, este se completa con la estrategia de la gamificación. Se realizarán dos juegos y en ambos se usan las TIC, en concreto el dispositivo móvil. Y en uno de los juegos que se va a realizar también se utilizan las TIG, a través del uso de una aplicación de búsqueda y transformación de coordenadas.

Los itinerarios didácticos y las salidas escolares eran una práctica común desde los planteamientos de la Escuela Nueva. La Ley General de Educación de 1970, ya potenciaba este tipo de salidas escolares como método activo para entender el paisaje como un todo destacando los elementos humanos y culturales que los constituyen. Esta misma línea se vio potenciada con la Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo de España (LOGSE) y se mantiene con la Ley Orgánica de Educación (LOE), que contempla las interacciones individuo-sociedad, medio físico-medio social, así como naturaleza-cultura, tanto desde las experiencias directas como indirectas del alumnado.

Por su parte, la Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) promueve el trabajo de campo y los itinerarios desde una perspectiva más descriptiva, su interés se centra en potenciar la parte más motriz de los alumnos dejando en un segundo plano la educación ambiental. (Hernández Carretero, 2019, p, 59)

Hoy en día el itinerario constituye una estrategia educativa integradora e innovadora que actúa sobre una realidad cercana al alumno como es la geografía, el patrimonio, la naturaleza... A su vez ayuda a que este participe de forma más intensa en el conocimiento y aprendizaje de su entorno. También permite potenciar, desde el conocimiento, el vínculo con sus raíces históricas. (Hernández Carretero, 2019, p, 59) Los itinerarios son recursos didácticos que aportan muchas ventajas al ámbito educativo debido a que favorecen la conceptualización geográfica, social y cultural, permiten el desarrollo de destrezas procedimentales, favorecen la observación directa de los lugares

visitados y despiertan la inquietud y motivación en los alumnos, por esta razón considero que hacer un itinerario didáctico es una experiencia educativa innovadora y enriquecedora para los alumnos (Crespo, 2012)

#### **4.2 La gamificación**

Se puede definir la “gamificación” como una de las metodologías de enseñanza-aprendizaje cuya esencia se basa en la dinámica los juegos.

Foncubierta y Rodríguez la explican de la siguiente forma: “la técnica o técnicas que el profesor maneja en el diseño de una actividad, labor o procedimiento de aprendizaje (sean de origen analógico o digital) introduciendo componentes del juego (medallas, límite de tiempo, puntuación, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de potenciar esa experiencia de aprendizaje, guiar y/o cambiar el comportamiento de los estudiantes en el aula.” (Foncubierta y Rodríguez, 2014 citado a través de Biel, García Jiménez ,2015, p. 74).

Esta metodología tiene como impulso básico la motivación de los escolares, motivación que se alienta a través de los juegos. Con este modelo de dinámica se pretende terminar con la apatía y el tedio, la desmotivación y la indiferencia de los alumnos en el aula. (Gómez, Ortuño y Miralles, 2018, pp, 105-106.)

Y gracias a ello podemos alcanzar una serie de objetivos:

1. Activar la reflexión crítica de los alumnos
2. Posibilitar la resolución de obstáculos e inconvenientes de forma creativa
3. Conceder al estudiante una función dinámica frente a la habitual pasividad.
4. Educar al alumno a trabajar en equipo: para potenciar conductas como el compañerismo, la empatía y la solidaridad
5. Incrementar la motivación del alumnado
6. Desde la visión constructivista y del aprendizaje experimental: facilitar al alumno el autoaprendizaje y el aprendizaje significativo.
7. Animar la colaboración y el compromiso los alumnos en el aula
8. Promover la autorrealización para reforzar el autoconcepto y la autoestima
9. Proporcionar herramientas para administrar la frustración.

No obstante, debemos de considerar, que, aunque esta metodología alienta a los estudiantes y los estimula, esta actitud no es invariable, es decir, el profesor debe implicarse e impedir que el entretenimiento preliminar no acabe en el cansancio o hastío. Por ello y como realizaremos en nuestra actividad de gamificación durante el itinerario, sería interesante utilizar las TIC y TIG como elementos de apoyo a dichas actividades.

La gamificación se constituye de tres partes: las mecánicas que son las piezas que componen el juego y sus normas; las dinámicas que es el modo en el que se realiza la actividad y, por último, los factores que están constituidos por los medios empleados para desarrollar la dinámica. (Gómez, Ortuño y Miralles, 2018, pp, 105-106.)

A pesar de sus beneficios, la gamificación no es impecable y puede haber también resultados contrarios, que se deben de eludir. Entre ellas tenemos (Gómez, Ortuño y Miralles, 2018, pp, 105-106):

- Que los estudiantes no se tomen en serio los contenidos que se explican a través de juego.
- Puede potenciar competitividad negativa entre los estudiantes por ello el profesor tiene que vigilar la conducta de estos, y en caso de darse saber que medios emplear para corregirla.
- Si un alumno no quiere realizar la actividad y se hace por grupos, esto puede desfavorecer a uno de los grupos.

Pero como conclusión resaltar que la gamificación es una táctica bastante conveniente para ser realizada tanto en clase como en actividades fuera de ella. Pero no todos los contenidos ni las explicaciones pueden hacerse a través de la gamificación, tenemos que entenderla como una herramienta más de los que valernos para difundir unos conocimientos y acrecentar una serie de competencias en los alumnos: aprender a aprender, trabajar en equipos, involucrarse en su propio aprendizaje, resolución de problemas, desarrollo de un pensamiento crítico y analítico, etc.

#### **4.3 Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y las tecnologías de la información geográfica (TIG).**

Para una integración efectiva de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales es necesario, además de un profundo conocimiento por parte del docente de los recursos introducidos en el

aula, realizar una planificación previa que permita analizar de manera consciente aquellas pretensiones que promueven el uso de las tecnologías en la práctica educativa.

La inclusión de las tecnologías de la información en los entornos educativos se ha convertido en una herramienta de enseñanza-aprendizaje, independientemente de la etapa educativa en la que se desarrollen. La incontenible revolución ocurrida en las sociedades actuales como consecuencia de los vertiginosos avances tecnológicos ha provocado que la educación, y los sistemas que la regulan, se vean inmersos en un constante proceso de transformación y de adecuación de la realidad social imperante. Por ello la cotidianeidad que caracteriza a los dispositivos informáticos, como ordenadores, tablets y móviles entre otras herramientas digitales, ha permitido revelar una serie de potencialidades didácticas derivadas de su uso que se pueden ver en entornos de enseñanza como colegios, institutos y universidades. Por ello, a través de este reflexivo análisis se pone de manifiesto la importancia del uso de las tecnologías digitales en el aula y en actividades fuera de ella. Además, gracias a este tipo de dispositivos también podemos acceder al uso de las TIG. (Hernández Carretero, 2019, p, 199).

Las TIG y los recursos cartográficos han constituido una herramienta clave en el desarrollo de la capacidad espacial y en el conocimiento del territorio, por lo que se han utilizado en la enseñanza, pero no solo en la geografía sino en la historia también. En la actualidad, los avances tecnológicos, así como las tecnologías de la información geográfica, impulsan nuevos mecanismos para analizar, comprender y valorar los espacios. Su uso no solo permite capacitar a los alumnos para orientarse y manejar en un lugar sino para que también comprendan los usos sociales, políticos y económicos que se dan del espacio geográfico, tanto a escala local como global. Hoy en día hay miles de aplicaciones a través de las cuales los alumnos pueden ayudarse a orientarse como Google Maps, My maps, etc. Este tipo de herramientas permite combinar imágenes satélites a tiempo real, mapas y una base de datos con información geográfica, que permite calcular las coordenadas de un lugar en los diferentes tipos de sistemas como en Longitud y Latitud y en UTM. También permite obtener la localización de un punto en tiempo real, elaborar perfiles topográficos, comparar imágenes satélites de diferentes momentos temporales. Además,

estas herramientas también permiten trazar rutas entre puntos, medir distancias, visualizar meridianos y paralelos, incluso superponer información adicional de carácter monográfico, histórico y cultural. Estas son de gran valor en el aula para desarrollar las destrezas espaciales a la vez que se trabajan la competencia digital. De hecho, en el caso concreto de Google Earth posee una herramienta que permite ver imágenes astronómicas o incluso los océanos y sumergirnos virtualmente dentro de ellos. También permite que los alumnos puedan introducirse y visitar espacios naturales protegidos desde el aula o sus hogares. Por ello es importante y significativo que se utilicen estas tecnologías en las diferentes actividades que se realizan con los alumnos (Hernández Carretero, 2019, p, 61).

## **5.PROPUUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA: ITINERARIO DIDÁCTICO POR CALAGUIRRIS NASSICA IULIA.**

### **5.1Contextualización**

El propósito de esta propuesta de intervención didáctica es crear un itinerario didáctico por *Calagurris Nassica Iulia* (Calahorra) completado con la metodología de enseñanza-aprendizaje de la gamificación en la que se utilizarán las TIC y las TIG. Se realizará en la ciudad de Calahorra debido a que es un municipio próximo a la ciudad de Logroño y conserva restos romanos que nos servirán para acercar el patrimonio de la Comunidad a los alumnos, a la vez que repasamos los contenidos de la unidad didáctica 10, sobre la romanización en Hispania. Esta intervención tiene que estar perfectamente integrada en la programación didáctica de la asignatura de Historia, y vinculada con las competencias clave, los contenidos, objetivos, criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables tratados normalmente en el aula en esta unidad didáctica. Se desarrollará en la 3º evaluación y concretamente es de los últimos temas que se imparten en este curso. Con ello lo que pretendemos es que los alumnos estén motivados y puedan conseguir un aprendizaje dinámico y significativo.

En cuanto a las características del centro donde se realizará esta actividad, se trata del Colegio Inmaculado Corazón de María, un centro de Educación Secundaria, cuya titularidad es privada. El número de alumnos al comenzar el curso escolar 2019 - 2020 asciende a un total de 887 alumnos. En cuanto a las

enseñanzas que se imparten abarcan de 1º de Educación Infantil a 4º de la Educación Secundaria Obligatoria. A parte cuenta con los programas de Mejora de Aprendizaje y Rendimiento (PMAR I Y II) y un aula de apoyo para los alumnos que tengan con problemas de aprendizaje. Nuestro centro tiene otra serie de programas, como el Programa de Adaptación Curricular en Grupo (PACG), el cual está enfocado a personas que tienen problemas de aprendizaje o en la convivencia para responder a las necesidades del alumnado.

En el colegio se mezclan diferentes niveles socioculturales, pero más bien el nivel de social de los alumnos es medio-alto. Suelen ser hijos pertenecientes a obreros del sector secundario y sector servicios. Y también hijos de padres con estudios de grados medios, superiores y universitarios. Pero en los últimos años también se han matriculado en el centro hijos de inmigrantes de varias nacionalidades, que en su mayoría ya han nacido en nuestro país.

Esta actividad está ideada para ser realizada en el 1º curso de Educación Secundaria (13-14 años). El centro tiene una sola línea de cada curso en la que hay tres grupos.

## **5.2 Normativa**

Con respecto a la legislación nacional esta actividad se encuadrará en la programación desarrollada para 1º de la ESO, que se encuentra encuadrada dentro de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, Ley para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). El currículo de Educación Secundaria Obligatoria a nivel autonómico regula diversos aspectos a través del Decreto 19/2015, de 12 de junio. Este decreto regula su organización, promoción, evaluación y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

## **5.3 Organización temporal del curso**

El inicio del curso 2019/2020 tuvo lugar el día 9 para los alumnos de la ESO y finalizará el día 23 de junio. Durante este periodo, los alumnos contarán con una serie de días festivos. Las unidades se distribuirán en función del calendario académico de la Comunidad Autónoma de La Rioja. Y Las vacaciones de Navidad serán entre el 23 de diciembre de este año y el 7 de enero de 2020, mientras que en Semana Santa el periodo sin clase comprenderá del 9 al 17 de abril de 2020, ambos inclusive.

### **Días festivos**



Están considerados como días festivos para el curso académico 2019-2020 los siguientes:

- 12 de octubre de 2019: Fiesta Nacional de España.
- 1 de noviembre de 2019: Todos los Santos.
- 6 de diciembre de 2019: Día de la Constitución Española.
- 9 de diciembre de 2019: Día no lectivo
- 8 de diciembre de 2019: Inmaculada Concepción.
- 6 de enero de 2020: Epifanía del Señor.
- 24 de febrero de 2020: Día de la Comunidad Educativa.
- 1 de mayo de 2020: Día del Trabajo.
- 9 de junio de 2020: Día de La Rioja.

También hay un máximo de 7 días para fiestas de carácter local, 2 fijados por los ayuntamientos, y otros 5 serán determinados por los Consejos Escolares. En función de esto, los temas se distribuirán en las tres evaluaciones. La primera y tercera evaluación serán más extensas con dos meses y medio de clase cada uno (10 semanas), pero en ambas a su vez se reducen a 8 semanas y media debido a las Fiestas de San Mateo y las vacaciones de Navidad en la primera evaluación y Semana Santa en la tercera. La segunda evaluación tiene una duración de dos meses (8 semanas) y no consta de ningún período vacacional. Los alumnos de 1º de la ESO tienen cuatro sesiones semanales de historia, lo que da lugar a 40 sesiones en la primera y tercera evaluación y 32 sesiones en la segunda evaluación. En función de estos aspectos hemos distribuido los temas de esta forma:

1ª Evaluación: temas 1, 2, 3, 4 (9 de septiembre al 18 de diciembre que será la evaluación)

2ª Evaluación: temas 5, 6, 7 (8 de enero al 8 de marzo)

3ª Evaluación: temas 8,9,10 (9 de marzo al 25 de mayo que terminan las clases de forma ordinaria en mi centro)

Del 25 de mayo al 2 de junio se realizan las pruebas ordinarias de la última evaluación. El 23 de junio termina el curso académico de forma definitiva.

En caso de no haber superado los exámenes ordinarios de casa evaluación y el examen final de la materia, los alumnos deberán realizar una prueba extraordinaria, del 5 junio hasta el 18 de junio.

## **5.4 Contenidos de la asignatura de Geografía e Historia de 1º de la ESO**

Los contenidos que se abordarán a lo largo del curso serán los siguientes y los encontraremos abordados en las diferentes unidades didácticas. Pero aparte tenemos una serie de contenidos generales que los alumnos tienen que alcanzar y que no están relacionados directamente con el contenido de las unidades didácticas.

### **5.4.1 Contenidos comunes**

- Utilizar estrategias para formular preguntas o hipótesis.
- Aportar soluciones a problemas relativos a hechos históricos y geográficos.
- Uso de diversos procedimientos para obtener información sobre hechos históricos y geográficos.
- Uso crítico de la información obtenida a través de diversas fuentes de información.
- Uso de herramientas TIC para trabajar con mapas, gráficas, textos.
- Utilizar las habilidades comunicativas y un lenguaje adecuado para comunicarse con el profesor y los compañeros.
- Desarrollar la solidaridad, respeto y tolerancia a los demás.
- Trabajar en equipo y adquirir las competencias referentes al aprendizaje colaborativo.
- Aprender a regular las emociones.
- Desarrollar el sentido crítico y responsabilidad.

### **5.4.2 Contenidos específicos**

**Tabla 1. Contenidos específicos de 1º de la ESO**

<b>UNIDADES DIDÁCTICAS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>Unidad Didáctica 1. La Tierra y el Sistema Solar</b>	1.La Tierra en el Sistema Solar. 1.1. Los movimientos de la Tierra y sus consecuencias geográficas. 1.2. La representación de la Tierra. Latitud y Longitud. 1.3. Las capas de la Tierra 2. Representaciones de la Tierra

	2.1 Movimientos de la tierra: rotación y traslación
<b>Unidad Didáctica 2. La representación de la Tierra. La longitud y la latitud y las coordenadas geográficas.</b>	<p>1.El problema de las representaciones de la Tierra: proyecciones cartográficas (Mercator, Peters..)</p> <p>1.1. El mapa como herramienta de trabajo: análisis e interpretación de la información que aporta un mapa.</p> <p>2.Orientación: uso de la escala y redes de coordenadas geográficas (UTM, Longitud y Latitud)</p>
<b>Unidad Didáctica 3. El medio físico del planeta.</b>	<p>1.La importancia de atmósfera, litosferas, hidrosfera y biosfera para los seres vivos</p> <p>2.El relieve y la hidrología del planeta</p> <p>3.Los climas y paisajes del planeta.</p>
<b>Unidad Didáctica 4. El medio físico en Europa</b>	<p>1. El Relieve europeo y español</p> <p>1.1 Hidrología de Europa y España</p> <p>1.2 Climas y paisajes de Europa y España</p>
<b>Unidad Didáctica 5. El espacio humano</b>	<p>1.La población en Europa y España: modelos demográficos</p> <p>2.Los movimientos migratorios</p> <p>3.La ciudad y el proceso de urbanización</p> <p>4. Mapas políticos</p> <p>4.1 Localiza los grandes países y ciudades del mundo.</p> <p>4.2 Mapa político de Europa.</p> <p>4.3 Mapa político de España.</p>
<b>Unidad didáctica 6. La Prehistoria</b>	<p>1.El proceso de hominización. La teoría de las especies</p> <p>2. El Paleolítico:</p> <p>2.1 Etapas</p> <p>2.2 Sociedad: cazadores y recolectores.</p> <p>3. Neolítico</p> <p>3.1 La revolución neolítica</p> <p>3.2 Sociedad neolítica</p> <p>3.3 Arte en el neolítico</p>

	4. La Edad de los metales
<b>Unidad Didáctica 7. La Historia Antigua</b>	1.Primeras civilizaciones. 1.1 La revolución urbana 1.2 El surgimiento de Egipto y Mesopotamia: 1.2.1 Sumerios, Acadios, Babilonios, Asirios, persas. 1.2.2 Egipto: sociedad y economía 1.2.3 Arte, cultura y religión en el Antiguo Medio Oriente
<b>Unidad Didáctica 8. Grecia</b>	1. Grecia: origen de la cultura occidental 2. Las polis atenienses: características 3.Conflictos bélicos 3.1 Las Guerras Médicas 3.2 Las Guerras del Peloponeso 4. Sociedad y economía en Grecia 4.1 División de la sociedad 4.2 Economía 4.2.1Principales actividades económicas 4.2.2 El comercio griego 5. El Arte griego 5.1. Arquitectura 5.2. Pintura 5.3 Escultura 6. El imperio de Alejandro Magno 6.1 Características principales 6.2 Expansión de su imperio 6.3 Sus sucesores. 7. El Helenismo: cultura, arte, filosofía...
<b>Unidad Didáctica 9. Roma.</b>	1.El origen y expansión de la civilización romana. 1.1 Origen de la civilización romana 1.2 Monarquía 1.3 Republica 1.3.1 Crisis y guerra civil 1.4 El Imperio Romano 1.4.1 El emperador Augusto

	<p>1.4.2 Crisis y caída del imperio romano de Occidente</p> <p>2. La religión y cultura romana: la religión, entretenimiento</p> <p>2.1 Religión</p> <p>2.1.1 Roma politeísta: dioses oficiales y dioses del hogar y la familia</p> <p>2.1.2 El cristianismo en el imperio romano</p> <p>2.2 Entretenimiento en Roma: actividades lúdicas y espectáculos</p> <p>3. Sociedad y economía en Roma</p> <p>3.1 División de la sociedad:</p> <p>3.1.1 ciudadanos y no ciudadanos</p> <p>3.1.2 Patricios- plebeyos</p> <p>3.1.3 El ejército</p> <p>3.2 Economía</p> <p>3.2.1 Principales actividades económicas</p> <p>3.2.2 Las rutas comerciales romanas</p> <p>4. Urbanismo</p> <p>4.1 Las ciudades romanas:</p> <p>4.2 Arquitectura: basílicas, arcos del triunfo, puentes, acueductos, templos, teatros, circos, las villas y domus romanas</p> <p>5. Escultura</p> <p>5.1 Principales características</p> <p>5.2 Escultores y obras más destacadas.</p> <p>6. Pintura</p> <p>6.1 Características principales</p> <p>6.2 Muestras de pintura romana</p>
<p><b>Unidad Didáctica 10. Los pueblos prerromanos y la Hispania Romana</b></p>	<p>1. Pueblos colonizadores: Fenicios, Griegos, Cartagineses.</p> <p>2. Pueblos Prerromanos: Íberos, Celtas, Celtíberos.</p> <p>3. Las invasiones germánicas en la Península Ibérica:</p> <p>3.1 Los visigodos en la Península Ibérica</p> <p>3.1.1 Sociedad y economía Visigoda</p> <p>3.1.2 División de la sociedad.</p> <p>4. La Hispania Romana</p> <p>4.1 Romanización</p>

	4.1.1 División Administrativa 4.1.2 Urbanización: las ciudades romanas en Hispania 4.1.3 Economía 4.1.4 Sociedad 4.1.5 Legado cultural y religión 5. El Bajo Imperio
--	---

## 5.5 Unidad didáctica 10: los pueblos preromanos y la Hispania Romana

### 5.5.1 Temporalización de la Unidad Didáctica

Los alumnos de 1º de la ESO como hemos señalado anteriormente, tienen cuatro sesiones semanales de Historia (lunes, martes, miércoles y viernes). Es en la tercera evaluación, donde se desarrolla la unidad 10 sobre la romanización, en la que se encuadra nuestra actividad. Esta tercera evaluación consta de dos meses y medio de clase (10 semanas de clase, 40 sesiones) pero de esto debemos descontar las vacaciones de Semana Santa (9 al 17 de abril) y el 1 de mayo, día del trabajador, por lo que perderíamos 6 sesiones de clase quedándonos un total de 34 sesiones, de las que emplearemos:

- 12 sesiones para la unidad didáctica 8.
- 12 sesiones para la unidad didáctica 9.
- 10 sesiones para la unidad didáctica 10.

Este tema es menos denso debido a que es la Romanización en la Península Ibérica, por lo que los aspectos generales sobre Roma se han explicado en la unidad didáctica anterior. Cada sesión es de 55 minutos exceptuando la sesión del itinerario didáctico por *Calagurris Nassica Iulia* (Calahorra).

Las salidas escolares deben de estar recogidas en la programación general de nuestra asignatura. Por ello, esta salida ya se encontraba programada y organizada dentro de las actividades que los alumnos realizarán a lo largo del curso.

### 5.5.2 Contenidos de nuestra Unidad Didáctica

Tabla 2. Sesiones y contenidos de la Unidad Didáctica

SESIONES	CONTENIDOS
1º SESIÓN	1. Pueblos colonizadores: 1.1 Fenicios 1.2 Griegos

	1.3Cartagineses.
<b>2º SESIÓN</b>	2.Pueblos Prerromanos: 2.1Íberos 2.2Celtas 2.3Celtíberos.
<b>SESIÓN 3</b>	4.Las invasiones germánicas en la Península Ibérica: 4.1Los visigodos en la Península Ibérica 4.1.1 Sociedad y economía Visigoda 4.1.2 Foedus 4.1.3 División de la sociedad.
<b>SESIÓN 4</b>	5. La Hispania Romana 5.1 Romanización 5.1.1División Administrativa 5.1.2 Urbanización: las ciudades romanas en Hispania
<b>SESIÓN 5</b>	5.1.3 Economía 5.1.4 Sociedad 5.1.5 Legado cultural y religión
<b>SESIÓN 6</b>	6. El Bajo Imperio
<b>SESIÓN 7</b>	Esta la dedicaremos a explicar a los alumnos la historia de la ciudad de Calahorra en la época de Roma, como será la visita y a realizar alguna actividad con ellos referente a este tema y a la visita
<b>SESIÓN 8</b>	Realización del Itinerario
<b>SESIÓN 9</b>	Comentar brevemente con los alumnos la salida y repaso de las tres unidades didácticas que entran en el examen final.
<b>SESIÓN 10</b>	Examen de Evaluación (Unidades didácticas 9,10,11)

### **5.5.3 Competencias clave**

Además, a través de la Unidad didáctica y del desarrollo de esta salida se trabajarán todas las competencias que se establece en la Orden ECD/65/2015, del 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Especifican que el desarrollo del currículo deberá ir dirigido a que el alumno aplique lo que ha aprendido de manera integrada a un producto de la vida real y lo difunda. Y a través de esta actividad así lo hará.

1. Comunicación lingüística: con esta competencia lo que se consigue es la utilización del lenguaje a través de diferentes canales de comunicación como el oral, escrito o a través de las TICS. Este se utiliza tanto para transmitir los conocimientos en el aprendizaje, así como para que los alumnos establezcan relaciones entre ellos. Esta es fundamental porque ayuda a resolver los problemas que surgen de la convivencia en clase. Esta competencia se trabaja cuando los alumnos hacen exposiciones orales, analizan textos de manera crítica, el análisis de obras de arte visitadas en el museo de la romanización y exponiendo sus dudas y preguntando durante el desarrollo de todas las siete sesiones en las que se desarrolle la explicación de los contenidos de la unidad didáctica y en la excursión.

2.Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología. A través de esta competencia los alumnos tienen que aprender analizar gráficos, datos, fenómenos, características del medio. Esta competencia se puede desarrollar en las en el itinerario a través del análisis de los datos y las coordenadas para buscar el tesoro al final de la visita.

3.Competencia digital: esta competencia se trabaja en nuestra asignatura a través de la búsqueda de fuentes documentales como libros, documentos, textos, mapas o incluso coordenadas geográficas a través de internet y las nuevas tecnologías. Además, gracias a ella deben de desarrollar su espíritu crítico para saber seleccionar la información correcta y útil en cada caso. Esta competencia la van a trabajar los alumnos antes de la excursión cuando se hagan las actividades previas a la excursión en la sesión 7, debido a que los alumnos del centro gracias al proyecto de la Mochila digital cuentan cada uno con una Tablet con la que trabajan en clase, consultan sus apuntes, otras fuentes



de internet para poder responder a las actividades y durante la visita con el uso del dispositivo móvil para utilizar la aplicación coordenadas y encontrar el tesoro. Y después de la visita la utilizarán las TIC para buscar información y contestar las actividades que deben completar en su casa tras la visita.

4.Aprender a aprender: lo que se quiere conseguir a través de esta competencia es que los alumnos tengan los recursos y estrategias necesarios para conseguir que se produzca su aprendizaje a través de los conocimientos previos que tienen. Esta competencia lo que pretende es que los niños consigan ser independientes, autoeficientes. Por ello esta competencia la trabajaremos proporcionándole a los alumnos los materiales y mecanismos necesarios para que desarrollen sus conocimientos en el aula y fuera de ella durante la visita. Por ello les indicaremos en el desarrollo de las sesiones teóricas una selección de fuentes que pueden utilizar para encontrar información tanto sobre el tema que se está dando en clase como sobre la ciudad de Calahorra y su vinculación con el imperio romano, de las cuales ellos deben de seleccionar según su propio criterio cuales les parecen más útiles. También les explicaremos como se usa en sus dispositivos la aplicación para encontrar el tesoro en el juego de la gamificación, pero serán ellos los que tendrán que aprender a utilizarla para conseguir el objetivo final de encontrarlo.

5.Competencias sociales y cívicas: con esta se pretende que alumno desarrolle unos principios y valores como la empatía, la igualdad, los derechos humanos, la democracia, ser respetuoso con los demás y que respeten a las demás culturas. Además, que en caso de producirse conflictos los resuelva de forma pacífica a través del diálogo. Esta competencia se consigue trabajando y debatiendo temas de contenido social en nuestra asignatura tales como la esclavitud, la discriminación por ser pobre o ser de otra raza entre otros temas. Por ello en el tema de Roma, concretamente en la sesión cuatro cuando expliquemos los contenidos teóricos de la sociedad romana plantearemos un pequeño debate los 10 últimos minutos de clase donde hablaremos de la esclavitud en esta época, antes de realizar el itinerario.

6.Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: es la capacidad de los alumnos a actuar a través de su iniciativa a realizar trabajos en grupos, individuales, investigar, ir desarrollando su propio criterio y pensamiento crítico, etc. Para desarrollarla en las clases se pueden proponer actividades de investigación

sobre temas que les interesen a los alumnos, proponerles hacer trabajos o proyectos grupales creativos. Esta la vamos a desarrollar a través del juego de encontrar el tesoro en el que los alumnos tienen que desarrollar su propia iniciativa para encontrarlo.

7. Conciencia y expresiones culturales: el objetivo es que los alumnos consigan conocer el patrimonio y sus manifestaciones culturales, históricas y artísticas. Esto lo vamos a conseguir a través de visita cultural al museo y a la parte histórica de la ciudad.

#### **5.5.4 Objetivos**

Estos objetivos los desarrollaremos con el alumnado siempre teniendo en cuenta el currículo de La Rioja. Con respecto a la legislación en que se establece el marco curricular, a nivel estatal está dentro de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). A nivel autonómico es el Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

A partir de conseguir con los alumnos los objetivos generales que marca este currículo, también desarrollaremos unos específicos en relación con nuestra unidad didáctica y actividad.

##### **5.5.4.1 Objetivos generales de la Unidad Didáctica**

- Distinguir los aspectos básicos de la historia de España y en particular de La Rioja: la conquista y los asentamientos romanos en nuestro país, incluida nuestra comunidad.
- Examinar el patrimonio histórico-artístico y cultural romano y preromano de La Rioja, señalando algunas características que justifiquen su importancia y la necesidad de su conservador.
- Comprender la cultura celtíbera y la posterior sociedad tras la conquista por parte de los romanos.
- Argumentar los principales cambios y transformaciones del medio que trajeron los romanos con sus conquistas en Hispania
- Investigar cómo era la economía y sociedad romana en Hispania.
- Informarse de cómo era el urbanismo romano en la península.

- Usar un vocabulario relacionado con la unidad didáctica de Roma.
- Utilizar de manera apropiada las Tecnologías de la Comunicación e Información Geográfica.

#### **5.5.4.2 Objetivos específicos en relación con la salida**

- Conocer y valorar el patrimonio histórico-artístico y natural de la Rioja, respetando su diversidad y desarrollando la sensibilidad artística y el interés por participar activamente en su conservación y mejora.
- Realizar las actividades específicas relacionadas con la unidad didáctica.
- Conocer otras culturas que habitaron en nuestro territorio y profundizar en sus formas de vida (celtíbera y romana)
- Examinar materiales, utensilios y piezas provenientes de esa época (orfebrería, joyas, dama Calagurritana, etc.)
- Conocer la etapa histórica de la romanización a través del itinerario didáctico.
- Conocer cómo funcionaba el sistema financiero de los romanos.
- Conocer el urbanismo de la ciudad de Calahorra en los tiempos de Roma.
- Valorar y cuidar el patrimonio romano de la ciudad de Calahorra.
- Utilizar las TIG Y las TIC para obtener la información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida.
- Adquirir y desarrollar habilidades sociales que favorezca la participación en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, respetando los principios básicos de funcionamiento democrático.
- Adquirir y utilizar correctamente de forma oral y escrita el vocabulario específico sobre el tema de la romanización en La Rioja.
- Conocer y apreciar los valores y normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo a ellas, respetando a los compañeros, profesores y a los guías.

#### **5.5.5 Criterios de evaluación**

Con respecto a la legislación en que se establece el marco curricular que hemos usado como referencia para la realización de esta unidad y actividad, a nivel estatal está dentro de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la

mejora de la calidad educativa (LOMCE). A nivel autonómico es el Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos como son los criterios de evaluación de los cuales nos vamos a centrar en:

1. Identificar aspectos básicos de la historia de España y en particular de La Rioja: la conquista y los asentamientos romanos en nuestro país, incluida nuestra comunidad.
2. Reconocer el patrimonio histórico-artístico y cultural de La Rioja, señalando algunas características que justifiquen su importancia y la necesidad de su conservador.
3. Conocer la cultura celtíbera y posterior conquista por parte de los romanos.
4. Explicar los principales cambios y transformaciones del medio que produjeron los romanos con sus conquistas
5. Conocer cómo era la economía y sociedad romana.
6. Investigar cómo era el urbanismo romano.
7. Utilizar un vocabulario adecuado a la unidad didáctica de Roma.
8. Utilizar de forma adecuada las Tecnologías de la Comunicación e Información Geográfica.

#### **5.5.6 Estándares de aprendizaje**

Con respecto a Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). A nivel autonómico es el Decreto 19/2015, de 12 de junio. Los estándares de aprendizaje que trabajaremos con los alumnos son los siguientes:

1.1 Elabora un resumen en el que se explique cómo fue el proceso de conquista romana en la Hispania Romana. (CPAA, CCL)

1.2 Describe las principales características de los asentamientos romanos a partir de los contenidos explicados en clase. (CSC, CL, CPAA, CEC)

1.3 Elabora una lista con los principales asentamientos romanos en La Rioja durante la época romana, utilizando fuentes bibliográficas y web. (CMCT, CEC, CSC, CL, CAA)

2.1 Señala que vestigios del patrimonio que se han visitado en el itinerario te parecen más significativos. (CSC, CEC, CL, CPAA)

2.2 Elabora una pequeña reflexión sobre porque hay que conservar el patrimonio romano de la ciudad de Calahorra. (CCL, CSC, CEC)

2.3 Explica las principales características de materiales, utensilios, piezas y muestras de arte provenientes de la época romana, a partir de la observación sistemática en la visita al museo de la romanización durante el itinerario. (CCL, CEC)

3.1 Señala los principales rasgos de la cultura celtíbera. (CCL)

3.2 Elabora un mapa de la Península ibérica en la que aparezcan reflejadas las diferentes etapas de la conquista romana. (CPAA)

4.1 Describe los principales cambios que produjo la conquista de los romanos en la cultura celtíbera. (CCL)

4.2 Analiza los principales cambios sociales y culturales que se produjeron en la zona de La Rioja tras la conquista romana. (CCL, CEC)

5.1 Describe las principales características de la economía romana (CCL)

5.2 Explica brevemente cómo funcionaba el sistema monetario romano. (CCL)

5.3 Describe cómo funcionaba la ceca calagurritana (CCL, CEC)

5.3 Elabora un esquema que explique la jerarquía de sociedad romana. (CCL, CPAA)

5.4 Explica cómo funcionaba cada clase que componía la sociedad romana. (CCL)

6.1 Identifica en una imagen los elementos básicos de una casa romana (domus). (CCL, CPAA)

6.2 Compara las domus romanas con las viviendas actuales. (CCL, CPAA)

6.3 Explica cómo eran las termas romanas después de haber visitado las termas calagurritanas en el itinerario. (CCL, CEC)

7. 1 Elabora una redacción en la que explique la visita a los diferentes lugares del itinerario. (CCL)

7.2 Elabora una reflexión personal sobre la utilidad de la visita para su aprendizaje. (CSC, CEC, CCL, SIE)

8.1 Elabora una lista con las fuentes bibliográficas utilizadas para contestar a las actividades planteadas en la unidad didáctica de Roma, reflexionando cuales les parecen las de principal utilidad (CCL, CPAA, CMCT, SIE)



## **6. ACTIVIDAD DE INNOVACION EDUCATIVA: ITENERARIO DIDÁCTICO POR CALAGURRIS NASSICA LULIA CON GAMIFICACIÓN Y USO DE TIC Y LAS TIG**

### **6.1 Presentación de la actividad**

El fin de esta intervención didáctica es mostrar un paraíso cultural a través de este itinerario didáctico con elementos de juego y pensamiento a los alumnos con el fin de enriquecer el aprendizaje.

El destino escogido es *Calaguirris Nassica Iulia* (Calahorra) porque nos brinda diversas posibilidades a la hora de mostrar los contenidos culturales relacionados con el temario expuesto en el aula. Se ha elegido a los alumnos de 1º de ESO, porque dentro del temario de su curso se estudia la romanización y una salida les puede venir bien para conocer de forma más directa el tema de Roma y los vestigios romanos que conservamos en nuestra comarca.

La salida que pretendo realizar es de tipo experimental, es decir, antes de realizarla se explicará en clase los contenidos teóricos relacionados con el tema de la romanización en Hispania (6 sesiones). En la sesión anterior a la salida (sesión 7) se explicarán brevemente a los alumnos algunas nociones sobre la historia de Calahorra y se realizarán unas pequeñas actividades en el aula para enseñar aquello que queremos conocer. También se les hablará sobre el uso de las TIC y TIG y cómo utilizarlas en su visita, en concreto se les enseñará a usar la aplicación que vamos a utilizar. En esta sesión es necesario que comprobemos que los alumnos posean dispositivos móviles con internet o que puedan acceder a ellos un día pidiéndoselo a sus padres. Tenemos la ventaja de que los alumnos de nuestro centro como ya hemos señalado anteriormente pertenecen a familias de un nivel económico medio-alto, por lo que seguramente al menos 3/4 partes de los alumnos del aula los posean, o al menos algunos de ellos. Ya que no necesitamos muchos dispositivos solo algunos dispositivos móviles con internet porque los alumnos trabajarán por grupos.

Durante el desarrollo de esta intervención didáctica primero tendremos la realización del itinerario didáctico visitando diversos lugares de la ciudad de Calahorra en los que encontraremos símbolos o restos romanos. Tras la visita y empleando la técnica de la gamificación se desarrollarán dos actividades con ellos que consistirán una en buscar un tesoro (un cofre con monedas de chocolate) por los diferentes lugares que han visitado en el itinerario. Para

encontrar el tesoro los alumnos tendrán que hacer uso de las TIC y las TIG, debido a que en este juego las pistas que obtienen los alumnos tras realizar las pruebas son coordenadas que tiene que transformar de un sistema geográfico a otro y que cuando la introduzcan les irán conduciendo a diversos lugares hasta el último donde se encuentra el tesoro, el equipo que antes lo encuentre ganará. En segundo juego se hace un repaso de la división administrativa del imperio romano, un tema que les parece bastante complejo a los alumnos y que nos sirve para repasar con ellos este contenido y consigan asimilarlo y entenderlo. Este juego consiste en que los alumnos se dividen en 8 grupos, 7 representan a cada una de las provincias de Roma y un grupo al emperador y sus consejeros que quieren unificar el imperio. Y haciendo uso de las TIC cada grupo tendrá un tiempo para investigar su provincia y formar argumentos convincentes que un representante de cada grupo (provincia) tendrá que defender en una mesa redonda intentando convencer al emperador para que no unifique a todo el imperio.

En mi opinión, no es suficiente con que la escuela parta de las experiencias con las que llegan los alumnos al aula, si no que a su vez el instituto tiene que ser un vehículo para que los alumnos vivan nuevas experiencias culturales enriquecedoras. El instituto del éxito para todos es el Instituto de redistribución cultural. (Allen, 2009)

Nuestra salida reunirá las siguientes características: será vivencial (enriquece por la experiencia vivida), compleja (conocer elementos diversos de la localidad), participativa (permite la participación y acción), global (favorece la relación con otras poblaciones) y compensatoria (acerca a experiencias a las que difícilmente tendrían acceso)

## **6.2 Desarrollo de la actividad**

La actividad didáctica que pretendo realizar es un itinerario didáctico por *Calagurris Nassica Iulia* (Calahorra) con dos actividades de gamificación que se desarrollará en la sesión ocho de nuestra unidad didáctica, la sesión 8 nos ocupará toda una mañana (De 8:00 a 15:00). El desarrollo de este tipo de actividades como salidas e itinerarios deben de estar programados y haber sido comunicados a la dirección del centro al principio de curso para que quede incluido como una actividad más en la programación general anual de los alumnos, en este caso de primero de la 1º de la ESO, y se cuente con una parte



del presupuesto del centro para realizarla. Por ello, en septiembre antes de que comience el curso con los alumnos, el centro ya contará con la información de que el 20 de mayo de 2020 (miércoles) se realizará una salida con los alumnos de primero de la ESO, la realizaremos con las tres clases (25 alumnos cada una). Cada profesor de historia deberá de estar pendiente de su clase en la excursión, en concreto de la clase que nos ocuparemos nosotros es 1ºC. Por tanto, acudirán los tres profesores de historia, que imparten la asignatura a cada clase de primero y se pedirá a la dirección del centro que proponga a un profesor más para que acuda a la excursión como refuerzo. Por tanto, contaremos con 4 profesores en total. Esta salida abarcará toda la mañana, por lo que desde principio de curso se informará a los profesores que tengan clases con ellos que ese día tienen excursión. Los permisos necesarios y la reserva del transporte se realizarán cuatro meses antes para asegurarnos de que este todo listo para el día de la excursión. Se reservarán dos autobuses de 50 plazas porque son tres clases de 25 alumnos las que acudirán a la excursión. Dos semanas antes de la salida los alumnos entregarán a los padres dos hojas, una es una autorización que deben de firmar los padres, en la que los deben de informar de si su hijo tiene alguna necesidad especial como alergias enfermedades, intolerancias...

La otra hoja es informativa y en ella se incluyen los siguientes puntos:

- Día
- Hora de salida y llegada (8:00 salida, 15:00 llegada)
- Lugar de salida y llegada del autobús (en nuestro caso desde el centro)
- Que el alumno debe de traer almuerzo, comida y bebida.
- Un pequeño párrafo donde se explica la actividad que van a realizar los alumnos y que si es posible les faciliten un dispositivo móvil para quien no tenga.
- La ropa adecuada que deben de llevar.

### **6.2.1 Antes de la salida**

En la sesión siete antes de la salida, que dura 55 minutos. Como nuestro itinerario es de tipo experimental las actividades anteriores a las salidas se realizarán en el aula y consisten en aportar la información al alumnado sobre la Romanización, detectar y motivar las ideas y plantear incógnitas antes de la salida, con el fin de trabajar la autonomía personal de los alumnos.

### **Actividad 1. Cuestionario previo (10 minutos)**

Objetivo específico: detectar conocimientos previos

Objetivo didáctico: conocer otras culturas que habitaron nuestro territorio y profundizar en sus formas de vida (celtíbera y romana)

El profesor planteará una serie de cuestiones de forma oral a los alumnos sobre el tema de la romanización para ver los conocimientos previos que poseen. Los alumnos pueden utilizar sus tablets para buscar información, pero estas preguntas se deben de intentar responderse oralmente de forma rápida y dinámica, dando sus opiniones, e intentando que todos ellos participen.

Las preguntas que deberán de contestar de forma oral son las siguientes:

- ¿Qué sabéis acerca de los romanos?
- ¿Sabéis cómo se expandió su imperio?
- ¿Cuántas y cuáles son las provincias del imperio romano?
- ¿Cuánto tiempo estuvieron en la Península Ibérica?
- ¿Conocéis el nombre de algún emperador romano?

### **Actividad 2: Calagurris Nassica Iulia (25 minutos)**

Los alumnos junto con la profesora leerán un texto en 5 minutos que se quedará proyectado en la pizarra los 20 minutos restantes que dure la actividad.

Objetivo específico: adquirir conocimientos sobre la historia de Calahorra en los tiempos de la romanización.

Objetivo didáctico: conocer la etapa de la romanización en Calahorra.

Después de la lectura en alto los alumnos se agruparán en grupos de 5 que la profesora les indicará. Se les dejará 20 minutos para extraer las ideas principales del texto y buscar información sobre las siguientes palabras. Para esta actividad los alumnos utilizarán las tablets de las que disponen y cuando terminen los 20 minutos los alumnos mandarán la actividad al correo de la profesora con el asunto ``*Calagurris Nassica Iulia, actividad 2*``

- Fames calagurritana
- Catón
- Sertorio
- Municipium civium romanorum

Texto:

*“Calahorra fue ciudad Romana. Hacia el Siglo II a.C. el general romano Catón logró el sometimiento o alianza con a Roma de los pueblos del Valle del Ebro. Entre el siglo I a. C y el siglo II la ciudad perteneció al pueblo de los vascones como citan expresamente los geógrafos Estrabón y Claudio Ptolomeo.*

*Kalakorikos destacaría como un importante centro urbano en el Valle medio del Ebro, según deduce Tito Livio durante las guerras Sertorianas, entre el 75 a.C. y el 74 a.C. Sertorio construyó un puente en esta ciudad que era su aliada en la lucha contra Pompeyo y Metelo, quienes finalmente sitiaron en el año 72 a.C. forzando la resistencia de los habitantes que, según la crónica de Salustio, recurrieron al canibalismo.*

*Este hecho inspiró posteriormente a los escritores de Roma para conformar la leyenda histórica de la “La Matrona” y de las fames calagurritana. La interpretación del texto de Tito Livio.*

*Calagurris Nassica Iulia: el periodo romano fue muy floreciente y favorecedor para la ciudad. La Calagurris inicial obtuvo el título de Násica (Nássica) en el año 171 a.C. Le fue otorgado por Publio Cornelio Escipión Násica.*

*Julio César añadió Iulia poco tiempo después de su conquista, a mediados del Siglo I a.C. La fama de sus guerreros era tal que Augusto formó una guardia personal con soldados procedentes de Calagurris. Obtuvo el título de municipium civium Romanorum que otorgaba a sus habitantes la ciudadanía romana*

*La extensión de la ciudad trascendió las murallas de esta, ubicada sobre el cerro que domina la vega, y obligó la construcción de algunos edificios públicos, como el circo, fuera de la misma ciudad, el circo se ubicaba en lo que hoy es el paseo del Mercadal, como cualquier ciudad romana relevante tenía todos los servicios”*

Los veinte minutos restantes de clase la profesora les repartirá una ficha sobre la visita al museo de la Romanización que tendrán que completar en sus casas después de la excursión y entregarla al profesor en la sesión siguiente a la salida para que este las corrija en su casa (esta cuenta como trabajo para reforzar lo aprendido durante la visita). Después se dedicará a explicarles a los alumnos como va a ser la excursión de la siguiente sesión y cómo funciona la aplicación que van a utilizar en una de las actividades de gamificación, en concreto para buscar el tesoro tras la visita al museo y restos arqueológicos de la ciudad. Los alumnos que tengan el dispositivo móvil en clase en ese momento podrán

sacarlo y descargar la aplicación Coordenadas (Anexo 1). Los que no, podrán hacerlo en su Tablet y después en sus casas descargarla en sus móviles para utilizarla el día de la excursión. En ella se enseñará a los alumnos a introducir coordenadas en grados minutos y segundos y transformarlas a coordenadas UTM, esto es lo que tendrán que hacer con las coordenadas que se les proporcione el día de la visita durante el juego para averiguar la ubicación a la que tienen que ir.

### **6.2.2 Durante la salida**

#### **6.2.2.1 Desarrollo del itinerario**

La hora de la salida será a las 8:00 de la mañana del Centro Inmaculado Corazón de María, situado en la C/ Vara de Rey en Logroño para llegar a Calahorra sobre las 8:45-9:00. Para la excursión acudirán los tres profesores de historia que dan clases a 1º de la ESO. Una vez allí lo primero que visitaremos será el Museo de la Romanización de La Rioja. A las 9:10 comenzará la visita guiada por las diferentes salas.

En la planta baja llamada “Los precedentes” refleja la cultura celtíbera y la posterior conquista por parte de las legiones romanas. El siguiente paso, es subir al primer piso del museo donde encontramos “La casa romana o domus de La Rioja”, y que muestra todos los materiales y utensilios de la civilización. Aquí explicaremos los diferentes utensilios de los que estaba formada la casa romana tanto en los diferentes poblados romanos de La Rioja como de todo el imperio romano. Estas se componían por diferentes cerámicas en las que se guardaban diferentes cosas como aceite, azúcar, o también donde se guardaban los adornos ornamentales para las mujeres como pendientes u horquillas para el pelo. Después accederemos a la segunda planta “El Foro y actividades económicas”, que describe la vida pública de los romanos. Entre las casi mil piezas expuestas en el nuevo centro, destaca la Dama Calagurritana, símbolo del municipio y del museo.

Sobre las 9:45 entraremos en la sala de proyecciones situada en la planta baja. En este espacio nos centraremos en cómo se asentaron los romanos en las tierras riojanas y a su vez como empezaron a formar sus pueblos en el resto del imperio. En esta sala se explicará qué era el foro para la vida cotidiana donde los romanos se relacionaban con el resto de las personas, además de ser el lugar donde se realizaban las transacciones económicas y se compraba lo necesario,

se señalarán las actividades económicas más importantes. También se les mostrará la ceca, moneda que se acuñaba en la antigua Calagurris. A su vez, se les enseñará con que materiales se hacían y los símbolos de las monedas.

Por último, en este espacio del museo se les mostrará cómo las ciudades y pueblos se formaban como municipios. Concretamente se les explicará el ejemplo de cómo Calagurris fue considerada ciudad de Pleno Derecho y que se autogobernaba con sus propias leyes. (Anexo 2)

En torno a las 10:15 finalizará la visita en el museo y veremos el resto de los lugares que componen nuestro itinerario didáctico. Después de terminar la visita el museo les entregaremos en mano un mapa de la ciudad de Calahorra donde aparecen marcados los puntos que se van a visitar, donde se señalan los diferentes puntos de la visita que se va a realizar a continuación (Anexo 3).

En cada parada del itinerario les explicaremos de forma breve a los alumnos la historia de cada monumento y restos que visitemos.

Tras salir del museo realizaremos un pequeño tour de 1 hora, durante la realización del este tour los alumnos podrán tomar sus almuerzos mientras atienden a la explicación de los diferentes lugares que van a visitar. El tour finalizará en torno a las 11:15-11:20, bajaremos por la Calle Grande y llegaremos al ayuntamiento de Calahorra donde encontraremos la primera parada tras la visita del museo la estatua de Quintiliano situada frente al ayuntamiento. Marco Fabio Quintiliano nació en Calahorra y fue famoso un personaje muy famoso en el imperio por ser el mejor profesor de retórica del mundo antiguo después de Isócrates.

La siguiente parada es la moza, que se puede ver en el céntrico paseo del Mercadal, y que es el antiguo amarradero de barcos del circo romano. Durante la Edad Media se utilizó también para ajusticiar a Malhechores y se los exponía a vergüenza pública.

A continuación, la cuarta parada son los restos del circo romano en el Paseo del Mercadal, tenía unas medidas de 360 m de largo por 80 m de ancho. Los ``Carceres'', o casillas de salida, están en la zona del Ayuntamiento, sólo conservándose a la vista parte de la cabecera semicircular norte, junto a la matrona, en este lugar se han hallado estos de canales de desagüe. La quinta parada es la matrona está situada simultáneamente con los restos del circo romano, la matrona es una estatua que representa a la Fames Calagurritana es

el símbolo de la ciudad. Recuerda los hechos acaecidos durante el asedio de las tropas pompeyanas, el año 72 a.C. Luce las leyendas siguientes:

*Prevalecí contra Cartago y Roma*

*Consiguió Calahorra el trofeo de vencedora e invencible por la nobleza*

*De su sangre, por su estirpe, por las ciencias, por sus virtudes y por su valor guerrero.*

*Muy Noble, Muy Leal y Fiel Ciudad de Calahorra.*

Después bajaremos por las escaleras situadas en el Paseo del Mercadal y continuaremos recto por la parte trasera del centro comercial Arcca hasta llegar a la Calle Justo Aldea, donde descenderemos hasta llegar a la sexta parada: el yacimiento de la Clínica. El Yacimiento de la clínica, que se excavó en la segunda mitad del siglo XX, pertenece a la época imperial. Este yacimiento conserva restos de una importante edificación de carácter público y un conjunto termal. Construido a finales del Siglo I d.C. era un edificio de tres niveles de ocupación que contaba con bellos mosaicos y pinturas, el conjunto perdió sus funciones en el siglo III. No se sabe con exactitud, pero se cree que por el conjunto termal que tiene adosado hacia el sur y el diseño de la parte conservada, más bien podría tratarse de un edificio de carácter público que una de una domus. El centro de interpretación que se realizó tras las excavaciones se encuentra, pero se pueden ver perfectamente las ruinas y los restos del conjunto edificado y junto al él los restos de unas termas que había adosada. Los mosaicos, pinturas, ajuares y demás bienes muebles hallados durante las investigaciones se pueden contemplar hoy en el Museo de la Romanización. Entre los hallazgos destaca la Dama de Calahorra, busto de mármol de una mujer, que los alumnos ya han visto en el museo. (Anexo 4) Después continuamos por el casco antiguo de la ciudad que mantiene la estructura urbana original romana y llegamos a la séptima parada el Arco romano situado en el Planillo de San Andrés. Calahorra era una ciudad amurallada desde el siglo III d.c. Había cuatro puertas de acceso de las cuales solo a sobrevivido la situada en el Planillo. Esta era la puerta de acceso oriental de la ciudad, por ella solían entrar a la ciudad los viajeros provenientes de Cesaraugusta (actual Zaragoza). Si atravesamos la puerta romana y llegamos a la última parada de nuestro itinerario las Cloacas romanas situadas bajo el casco histórico. (Anexo 5)

Estas aún no son visitables porque han sido durante muchísimos años olvidadas. Se encuentran en la Calle San Andrés, el inicio del primer tramo es el número 50 de esta calle y se corresponde con el trazado decumano máximo en sentido oeste con pendiente hacia el este y tiene una extensión de 41 metros. Para su construcción se utilizó el opus caementicium y con la estructura arquitectónica de bóveda de cañón a 1cm del suelo. El segundo tramo de la cloaca se sitúa en el número 27. Este tramo está orientado en dirección norte con una extensión de 29 metros cuenta con una bóveda de cañón construida a un metro del suelo y también realizada en opus caementicium y servía de desagüe a una piscina que se situaba encima de esta cloaca. Nuestro itinerario didáctico termina aquí a las 11:30 y se conducirá a los alumnos al albergue de los peregrinos situado a 3 minutos de aquí. Ahí se les explicará a los alumnos los juegos que se van a realizar.

#### ***6.2.2.2 Juegos después del itinerario***

Tras la realización del itinerario, se harán dos actividades relacionadas con la gamificación, aproximadamente de 11:30 a 13:30 de forma simultánea, en las que se utilizan las TIC y las TIG. Con este tipo de juegos lo que se busca es que después de lo que se ha aprendido durante el itinerario se construya conocimientos más próximos a la cultura romana.

En primer lugar, a través del juego de buscar el tesoro en el itinerario, lo que conseguimos es que en cada parada de la visita los alumnos observen, comparen, analicen y descubran cómo eran los lugares romanos. Además, así conseguimos que los alumnos interactúen con el medio y puedan vivenciar y tomar contacto con la cultura romana en La Rioja. Además, trabajan la asignatura de geografía, en concreto la parte de orientación y también utilizan nuevas tecnologías porque tendrán que buscar las coordenadas a través de una aplicación del móvil.

En el segundo juego queremos reforzar los contenidos sobre la división territorial del imperio y los alumnos divididos en grupos, les tocara defender a una provincia del imperio, frente a los intereses del emperador y Roma que quiere unificar el imperio. Esto lo harán un futuro debate que habrá, sobre si hay que unificar o no todos los territorios del imperio. A través de esta actividad pretendemos que los alumnos creen una argumentación realista y correcta defendiendo la postura que se les ha encargado. Que aprendan de forma más

clara como se organizaba el imperio, a través de la búsqueda de información utilizando sus móviles, que recopilen y utilicen esa información desarrollando un espíritu crítico hacia las fuentes que están utilizando. También que manejen poco a poco un vocabulario específico relacionado con Roma y conozcan a la vez que valoren la cultura del imperio y como influyó en las civilizaciones occidentales futuras.

Después de la visita dividiremos a los 75 alumnos en dos grupos de unas 37-38 personas. Uno de los grupos de 38 realizará el juego 1 (para el juego 1, los 38 alumnos se dividen en 3 grupos de unos 13 alumnos) mientras el otro grupo de 38 personas a su vez realizan el juego 2 (para este juego los 38 alumnos se dividirán en 8 grupos de unos 5 alumnos). Los dos grupos realizan los juegos de manera simultánea y luego se intercambiarán para realizar el que no han hecho. El primer grupo realizará primero el itinerario con la búsqueda del tesoro y el segundo grupo al mismo tiempo realizará el juego de las provincias del imperio romano.

- **Juego 1: búsqueda del tesoro**

El primer grupo realizará el itinerario a las 11:45, mientras el segundo grupo de las otras 38 personas realiza el juego de las provincias del imperio a la misma hora. Para la realización de itinerario uno de los dos grupos de alumnos de 38 se dividirá a su vez en 3 grupos de aproximadamente 13 alumnos. Y cada grupo estará vigilado y cuidado por cada uno de los tres profesores de historia que han acudido a la excursión y que los acompañara durante toda la búsqueda del tesoro. Estos se encargarán de vigilar que los alumnos tengan buen comportamiento y utilicen las TIC de forma adecuada. A las 11:30 termina la visita por la ciudad. Cada grupo tendrá que trabajar en equipo si quiere conseguir encontrar el tesoro. Para encontrar este tesoro los alumnos tendrán que seguir una serie de pistas para las cuales deberán de utilizar las TIC y las TIG. Cada grupo podrá utilizar solo tres dispositivos móviles. Los tres grupos pasarán por los mismos cuatro puntos que componen la ruta del juego. Los tres primeros puntos cada grupo los recorrerá en diferente orden y, cuando resuelvan las pistas, se les proporcionará la última coordenada que será la misma para los tres grupos y que pertenece al cuarto y último punto donde se encuentra el cofre. Por tanto, el grupo que resuelva antes las pistas es el que antes llegará al punto donde



se encuentra el tesoro. Nada más empezar cada profesor le entregará a su grupo una hoja con una tabla donde está la primera pista, una única coordenada geográfica, cada grupo la tiene diferente así no se seguirán unos a otros. Cada grupo deberá de ir completando su tabla con las coordenadas que vaya recibiendo cuando resuelva las pistas (con las coordenadas °N y W, sus UTM y la ubicación de esas coordenadas). La tabla final (tabla 2) debe de tener las tener 4 coordenadas correspondientes a los puntos donde estaban las pruebas. Para ganar aparte de ser el más rápido encontrando el tesoro los profesores al final de la prueba deberán comprobar que el grupo ganador la tiene bien hecha.

**Tabla 3. Tabla de Longitud y Latitud**

<b>Latitud y Longitud (° N Y W)</b>	<b>UTM</b>
<b>42,304279 N, -1,958443W (yacimiento de la Clínica)</b>	30T 86033 83752
<b>42.303661N, -1.964713W (Estatua de Quintiliano)</b>	30T 85334 84010
<b>42.305112N -1.962235W Estatua de la Matrona)</b>	30T 85533 84174
<b>42.301257 N,-1.956236W Arco del Planillo de San Andrés</b>	30T 86055 83753

Primero deben de transformar esa coordenada de °N Y W a coordenadas UTM, a través de la aplicación del móvil coordenadas, que se les enseñó a usar en clase en la sesión anterior a la excursión. Después de transformar esa coordenada deberán de introducirla en el móvil y los llevará al primer punto: grupo 1 la coordenada les conducirá al yacimiento de la clínica, el grupo 2 a la matrona y al grupo 3 a la puerta del museo de la Romanización. Cuando lleguen a esos puntos tendrán que superar una prueba para conseguir la siguiente coordenada. Cada grupo deberá de responder a tres preguntas que les planteará el profesor que vigila su grupo sobre el lugar en el que se encuentran, y estas preguntas están relacionadas con lo que se les ha explicado en la visita. Pueden ayudarse de su dispositivo móvil para buscar información.

**Tabla 4. Pruebas para conseguir las coordenadas**

<b>GRUPO 1</b>	<b>GRUPO 2</b>	<b>GRUPO 3</b>
¿De qué partes de compone este yacimiento? ¿Qué restos de arte se encontraron allí? Pon algún ejemplo. ¿De qué año es este yacimiento?	¿A qué cultura pertenece esta mujer? ¿A qué se refiere la Fames Calaguirritana? Explica brevemente la historia de La Matrona	¿Quién era Quintiliano? ¿Por qué fue tan famoso? ¿Dónde y para quien ejerció su profesión?

Cuando los alumnos entre todo el grupo colaboren y respondan correctamente a las tres preguntas, obtendrán la siguiente coordenada con la que tendrán que repetir el mismo proceso que con la primera (transformar de nuevo de °N Y °W a UTM) y acudir a la siguiente ubicación. El caso del primer grupo la coordenada le conducirá a la estatua de la matrona, el grupo 2 a la de Quintiliano y el grupo 3 al yacimiento de la clínica, en dichos puntos los grupos deberán de responder otra vez a las preguntas que les formule el profesor y así obtener la tercera coordenada que los llevará al tercer lugar (grupo 1 a la estatua de Quintiliano, grupo 2 al yacimiento de la Clínica y grupo 3 a la estatua de la matrona). Una vez resuelvan en este punto las preguntas planteadas por el profesor se les entregará la última coordenada que corresponde a la ubicación donde se encuentra el tesoro que será el Arco del planillo de San Andrés. Es ahí donde terminará la actividad. Y el grupo ganador esperará ahí a los dos restantes. La actividad hay que completarla en los 45 minutos que hemos señalado anteriormente. Aunque se podrá dar una prórroga de 5 minutos si alguno de los grupos no ha terminado para entonces el profesor se encargará de llevarlo al Arco del Planillo para reunirse con los demás. Después a las 12:30-12:35, ya están todos los grupos que ha realizado el juego reunidos nos dirigiremos de nuevo al albergue donde llegaremos a las 12:40 y se realizará el otro juego.

- **Juego 2: La Administración del Imperio Romano**

Mientras unos alumnos realizan esta actividad el otro grupo de alumnos está realizando a su vez el itinerario. Para la realización de esta se dividirá a los

alumnos por sorteo en 8 grupos para evitar conflictos y desequilibrios en cada grupo. Cada uno pasará a ser una de las 7 provincias seleccionadas de Roma (Hispania, Galia, Britania, Itálica, Mauretania, Cirenaica y Macedonia) y otro grupo representará a Roma como Estado. Como son 37-38 alumnos los grupos tendrán entre 4 y 5 alumnos. El profesor tendrá 8 papeles en sus manos y en cada uno pondrá una de las provincias y en otro Emperador de Roma y consejeros, un miembro de cada grupo deberá de coger un papel. Una vez sepan a qué provincia pertenecen, cada grupo tendrá 20 minutos para buscar la información necesaria y acordar argumentos para poder defender su región en un debate que se producirá después. Además de datos históricos sobre su región, como quién la vivía allí antes de la conquista romana, es interesante que los estudiantes den datos sobre la sociedad, cultura, aspectos comerciales y económicos, los dioses que adoraban antes de la conquista o las comidas típicas de su región. En el caso de los que defienden Roma deben buscar información de por qué es importante la homogeneización del territorio y la manera en la van a realizar.

Tras esto se dedicarán 25 minutos a realizar un debate en el que un representante de cada provincia ponga voz a los aspectos más destacados de su provincia y la defienda frente al resto y frente al intento de Roma de homogeneizarlas. Con este debate, que simula a una reunión institucional, los alumnos deben ser capaces de expresar sus opiniones de forma clara para convencer a los demás sin discutir ni elevar el tono. Si no es posible dedicar los 25 minutos completos a debatir porque se han dedicado a otras cuestiones que se necesitaban como resolver dudas de los alumnos o porque nos hemos demorado un poco la búsqueda del tesoro, se podrá retomar este debate en el autobús de vuelta a Logroño con el objetivo de que los alumnos puedan terminar sus argumentaciones.

Tras terminar ambos juegos sobre la 13:30 los alumnos comerán todos juntos en el patio del albergue y a las 14:00 se cogerá el bus de vuelta a Logroño que dejará en la puerta del colegio sobre las 14:45-15:00.

### **6.2.3 Después de la visita**

Tras la visita los alumnos deberán de realizar en su casa una ficha de repaso en y reflexionar sobre lo que han aprendido en la visita. Esta ficha se entregará en la sesión de antes de la excursión donde se les indicará a los alumnos que

deben de atender y pueden tomar notas durante la visita. El siguiente día de clase tras la visita los alumnos deberán entregar la ficha realizada en casa, que se evaluará como una actividad realizada en clase.

***Ficha. Museo de la romanización***

- ¿Qué planta del museo te ha parecido más interesante? ¿Por qué?
- ¿Qué pieza del museo es la que más te ha gustado? ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención de ella?
- Completa la siguiente ficha:



<b>NOBRE:</b>	
<b>AÑO DE HALLAZGO:</b>	
<b>TIPO DE PIEZA:</b>	
<b>CARÁCTERISTICAS</b>	<b>Y</b>
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>SOBRE LA</b>
<b>PIEZA:</b>	

- ¿Te gustaría volver a realizar una actividad así? ¿Te ha parecido útil la excursión? Justifica tu respuesta
- Realiza una reflexión en la que muestres las conclusiones que sacaste en la actividad del debate sobre la homogeneización del Imperio Romano.

### **6.3 Materiales y recursos utilizados en la Unidad Didáctica**

Se utilizarán una serie de recursos que se adaptarán al curso que los alumnos están estudiando. Con ellos se pretende que los alumnos tengan un papel activo, desarrollen poco a poco su capacidad crítica y aprendan los contenidos que se quieren trabajar en este curso pero que también se diviertan aprendiendo y tengan contacto con el uso de Internet y las nuevas tecnologías, pero de manera responsable.

❖ **Materiales:**

- Libro de texto, como elemento de apoyo y consulta.
- Apuntes que dicte el profesor de los temas que explique.
- Impresos complementarios (selecciones de textos, imágenes...)
- Cofre del tesoro con las monedas de chocolate preparado por el profesor
- Fichas de actividades para la realización antes y después de la excursión.

- Hojas en la que aparecen las coordenadas para buscar el tesoro
- Pizarra.
- Proyector y ordenador
- Teléfonos móviles, aportados por los alumnos.
- Tablets de los alumnos.
- ❖ Audiovisuales
  - Imágenes proyectadas sobre la unidad didáctica y la visita al museo de la romanización.
- ❖ Digitales
  - Internet
  - Páginas web sobre la historia de Calahorra y blogs educativos, recomendadas por el profesor para ser consultadas en caso de que surjan dudas en la realización de las tareas que se manden sobre la excursión

#### **6.4 Evaluación**

La calificación de esta Unidad Didáctica se realizará a través de diferentes elementos que tendrá en cuenta el profesor. Estos elementos se evaluarán a través de unos porcentajes de forma que estén acorde a los criterios que muestra Unidad Didáctica, cumpliendo con el objetivo de desarrollarla con una metodología activa que participe en el proceso de formación de conocimiento por el alumno en el tiempo que se estipula en esta unidad. Además, con ello también se pretende potenciar en los alumnos un gusto por la cultura y el arte y fomentarles en visitar más ciudades históricas y conjuntos arqueológicos intentando crear así un mayor gusto por la asignatura de historia.

El 10% de la calificación se basa en la realización de las actividades propuestas en clase antes de la excursión, con el fin de conocer lo que los alumnos saben sobre Calahorra y la romanización... La realización del itinerario didáctico y la búsqueda del tesoro con el buen manejo de las TIC y las TIG supondrá un 30 % de la nota, las ficha repaso que deben de entregar después de la excursión un 10%. Un 10% de la calificación corresponde a la observación directa: buen comportamiento y participación en clase, es decir respetar al profesor y a los compañeros, no insultar, no interrumpir cuando otro está

hablando, escuchar activamente, contestar a las preguntas que hace el profesor. El 40% restante corresponde al examen final de evaluación en el que entran los temas 8,9,10.

Cabe recordar en este punto que, en caso de faltar tres veces a clase sin que los padres lo justifiquen o haya justificante médico el alumno pierde el derecho a la evaluación de la asignatura.

En la siguiente tabla se mostrará de forma desglosada cómo se evaluará la Unidad Didáctica. Pero aparte de esto, para que los alumnos tengan una visión más clara de cómo se les evalúa, realizaremos una rúbrica con los criterios que se han seguido para calificar cada apartado.

**Tabla 5. Evaluación de la Unidad Didáctica**

<b>HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN</b>		<b>PORCENTAJE POR ACTIVIDAD (%)</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL (%)</b>
<b>ACTIVIDADES ANTES DEL ITINERARIO</b>	Actividad 2 <i>Calagurris Nassica Iulia</i> (entregada por correo antes de la visita)	10%	10%
<b>ITINERARIO DIDÁCTICO Y ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN</b>	Asistencia al itinerario Atender a las explicaciones del profesor y el guía Hacer preguntas de interés sobre lo que se visita en el itinerario	15%	30%
	Participar en los juegos haciendo un uso responsable de las TIC Y LAS TIG	15%	
<b>ACTIVIDADES DE DESPUÉS DEL ITINERARIO</b>	Ficha. Museo de la romanización	10%	10%
<b>SEGUIMIENTO Y OBSERVACIÓN DIRECTA DEL LOS ALUMNOS DURANTE TODO EL DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>	Atender a las explicaciones Respetar las normas de convivencia Participar en las actividades propuestas Puntualidad Asistir a clase Cuidar el patrimonio visitado en la excursión	10%	10%
<b>PRUEBA ESCRITA</b>	Examen de evaluación temas 8,9,10	40%	40%

En el examen de evaluación no se harán preguntas concretas sobre lo visto en la excursión debido a que los contenidos y conocimientos del itinerario son evaluados a través de la asistencias y actividades ya mencionadas y reflejadas en la tabla. El resto de los contenidos de la unidad didáctica se evaluará dentro del examen de evaluación donde se incluyen los contenidos de las tres unidades vistas en el 3º trimestre y que guardan relación entre sí, además de tener en cuenta de la asistencia y seguimiento directo de los alumnos en clase. Para evaluar de forma correcta a los alumnos se seguirán los siguientes criterios que aparecen en la siguiente rúbrica.



**Tabla 6. Rúbrica para calificar el nivel de rendimiento de los alumnos**

<b>Nivel de rendimiento</b>			
<b>Criterio</b>	<b>Principiante (1-4)</b>	<b>Competente (5-7)</b>	<b>Muy competente (8-10)</b>
<b>Participación en las actividades orales, escritas, en el aula y fuera de ella</b>	No participa en las actividades, o no se implica lo suficiente en estas. No entrega las actividades que se mandan de deberes, se queja y pone excusas para no hacerlas.	Participa mucho en clase, acepta sugerencias, entrega las tareas casi siempre, se implica en clase, aunque a veces se muestre distraído.	Es muy activo y participativo, realiza y entrega todas las tareas siempre de forma sobresaliente.
<b>Calidad de las intervenciones realizadas en el aula y fuera de ella</b>	No interviene nunca o casi nunca y cuando lo hace no aporta nada significativo y nunca utilizando la expresión oral apropiada	Interviene bastantes veces, aunque a veces no aporte muchas cosas significativas e intenta utilizar un lenguaje apropiado y acorde a lo que se está dando en la Unidad Didáctica	Interviene siempre utilizando siempre un lenguaje correcto y con una expresión oral excelente y aportando ideas novedosas y muy útiles.
<b>Asistencia</b>	No asiste casi a las sesiones	Asiste con regularidad a clase, aunque a veces tenga alguna ausencia	Asiste siempre a clases y en caso de ausentarse siempre justifica sus faltas

## **7.DISCUSIÓN**

Como se puede ver, esta propuesta didáctica es bastante elaborada y eso conlleva una serie de dificultades a la hora de su realización. Los aspectos que dificultan la realización a su vez se encuentran interrelacionados entre sí. En primer lugar, el tiempo para desarrollar esta propuesta, ya que realizar un itinerario conlleva la utilización una mañana completa y la mayor parte de las veces los profesores no les gusta perder sesiones teóricas. También se requiere un trabajo previo de preparación por parte del profesor, para que los alumnos consigan un correcto aprendizaje de los contenidos y alcancen los objetivos que se pretende a través de esta actividad. Todo esto implica mucho más trabajo para el profesor que simplemente explicar de forma teórica los contenidos en clase. Por ello, y para poder evitar este tipo de dificultades, esta actividad tiene que estar muy bien organizada y hay que comunicarla desde el inicio del curso a las autoridades competentes del centro para prever cualquier inconveniente y solventarlo antes de la realización de la excursión. Porque este tipo de actividades si se realizan bien son un éxito educativo. Pero para ello el profesor debe de implicarse, preparar y realizar con los alumnos unas actividades previas a la visita y otras posteriores relacionadas con la excursión, para que los alumnos consigan un correcto aprendizaje de los contenidos y alcancen los objetivos que se pretende a través de esta actividad. Además, debe de mantenerlos motivados y proporcionarles las herramientas y conocimientos previos en las sesiones anteriores a la excursión para que durante la visita puedan construir sus propios conocimientos, produciéndose así en cada uno de ellos un aprendizaje significativo.

Creo que merece la pena realizar este tipo de actividades con los alumnos, porque les enriquece tanto desde el punto de vista académico como personal. Nuestros alumnos no solo repasan todos los contenidos que han visto anteriormente en clase relacionados con este tema, sino que también tienen una aproximación más cercana a la historia porque observan como grandes imperios como fue el romano tuvo una gran influencia en la zona donde ahora viven ellos, también se acercan al patrimonio y se sensibilizan con su cuidado y protección, fomentando en ellos valores como el compromiso cívico y el sentido de la responsabilidad. Gracias a estas actividades los alumnos aprenden la historia como algo más dinámico y reforzamos que tengan un mayor interés por la

asignatura y quieran continuar aprendiendo sobre ella. Asimismo, aprenden a trabajar en equipo y respetar y colaborar con sus compañeros algo que en educación no se potencia tanto como debería debido a que se trabaja de forma muy individual por la falta de tiempo para hacer actividades grupales en el aula.

En cuanto al uso de la gamificación en clase para muchos padres y profesores les parece una pérdida de tiempo por la visión de que no se puede aprender jugando y de que los niños pueden no tomarse en serio lo que se les explica con este tipo de estrategias, y respecto a esto también tenemos que mencionar el uso de las TIC Y TIG en clase, que a muchos tampoco les agrada ya que los alumnos pueden usarlas para usos no correctos.

En relación con la gamificación que también realizamos después del itinerario me parece muy interesante todos los elementos positivos que les aporta. Desde la perspectiva constructivista y del aprendizaje experimental, permite que el alumno se involucre en la captación de sus conocimientos, fomenta la autorrealización y puede reforzar el autoconcepto y la autoestima, aprenden a gestionar la frustración contra otros y contra uno mismo ya que no todos pueden ganar el juegos, fomenta el trabajo cooperativo porque los alumnos tienen que trabajar en grupo para conseguir encontrar el tesoro, fomenta su espíritu crítico, desarrollan la empatía, su espíritu emprendedor y a su vez utilizan sus móviles de una manera correcta para buscar las coordenadas para llegar al tesoro y como están muy motivados con la actividad no sienten la necesidad de utilizarlos para otros usos que no deben dentro del ámbito escolar.

Así que a pesar de los inconvenientes la aplicación de esta propuesta didáctica favorece el desarrollo de una gran parte de las capacidades de los alumnos, así como consigue en ellos que alcancen un aprendizaje significativo fuera de la simple memorización de contenidos, así como aumenta su motivación y aprendizaje cooperativo. Así como la realización de esta propuesta de innovación que he planteado acerca a los alumnos al patrimonio histórico y fomenta su educación cívica y moral.

En cuanto al uso de las TIC y de las TIG en un mundo tan globalizado e informatizado como en el que nos encontramos hoy en día, me parece muy útil usar en clase dispositivos como las tablets y en el caso de nuestra excursión el móvil, con ellos pueden aprender muchas cosas como ubicarse geográficamente, hacer cálculos , matemáticos contratar fuentes de información

para realizar las actividades pero si que los profesores tenemos que concienciar a los alumnos de que hay que hacer un uso responsable y correcto de ellas y nos tenemos que encargar de supervisar su uso como autoridad responsable competente que somos sobre los alumnos

Finalmente, y siendo coherente con la forma con la que se realiza la actividad y los objetivos que se pretende alcanzar con ella, la forma de evaluar la unidad didáctica es muy equilibrada. El 40% de la nota corresponde a un examen teórico sobre los contenidos del tercer trimestre y el resto de calificación de la unidad corresponde a realización del itinerario, la gamificación, las actividades anteriores y posteriores a la salida y el seguimiento del alumno durante la unidad. Todo esto en total es un 60% de la nota ya que requiere mucha implicación, motivación, participación y trabajo por parte de los alumnos que proporciona en los alumnos aprendizaje significativo, pero dándole la correspondiente importancia al examen teórico para que los alumnos continúen estudiando y aprendiendo.

## **8.CONCLUSIONES**

Esta propuesta didáctica pretende analizar cómo se puede incorporar el patrimonio histórico de un determinado lugar en la didáctica de la historia en la didáctica de la historia en las aulas de la ESO, así como plantear los aspectos positivos que los itinerarios didácticos pueden producir aprendizaje significativo de los alumnos.

Esta es una propuesta que me parece muy interesante y, como hemos señalado anteriormente, que se realizará con los alumnos de 1º de ESO, siempre teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos de cada clase.

Esta propuesta del itinerario no es del todo innovadora porque se llevan realizando itinerarios didácticos desde que se creó la Nueva Escuela Moderna, de hecho, ya en la República como hemos señalado anteriormente en el marco teórico del trabajo se hizo una ley en la que se instaba a las escuelas públicas a realizar salidas escolares una vez al mes debido a la gran cantidad de beneficios que reportaban a la educación de los alumnos. Por ello, yo he querido retomar esta visión sobre los itinerarios y a la vez completarlo con la estrategia de enseñanza-aprendizaje de la gamificación. Ya que después de la visita al itinerario para conocer ``La Calahorra Romana`` me parece una actividad

interesante hacer dos juegos en los que los alumnos usen las TIC y las TIG. Por ello, resulta esencial evidenciar que las TIC y las TIG y su uso no suponen un objetivo en sí mismo, sino que son un recurso o un medio para alcanzar los fines establecidos para que los alumnos como que aprendan a trabajar y a cooperar juntos y fomentar su autonomía, ya que deben de aprender a trabajar juntos para resolver las pistas que los llevará al tesoro. Además, simplemente con la hoja con las coordenadas tienen que averiguar ellos solos donde se esconde el tesoro. Además, también es una actividad interesante para que aprendan a utilizar en sus teléfonos no solo las redes sociales sino también otras aplicaciones como son el GPS para localizar sus coordenadas, que les puede resultar de gran utilidad para la realización de otras actividades como orientarse cuando hagan salidas al monte, además de aprender a conocer y ubicarse en el espacio geográfico. Como hemos visto en la discusión este tipo de tareas requieren una gran planificación, tiempo e implicación por parte del profesor, por ello hay que realizarla de forma adecuada y fomentar en los alumnos la motivación y el interés por aprender a través de esta. Esta actividad les permite a los alumnos adquirir el aprendizaje significativo que les permite sentirse realizados consigo mismos y consolidar los conocimientos y capacidades relacionadas con el autoaprendizaje, la expresión oral, la cooperación, la capacidad crítica y reflexiva, el civismo y la sensibilidad hacia el patrimonio.

Por concluir, exponer que la realización de este trabajo de fin de máster ha fomentado en mí una reflexión crítica sobre el modelo de educación que en muchos casos se imparte a los estudiantes de secundaria, que solo se basa en la transmisión de contenidos en las clases teóricas, sin fomentar con otras actividades su capacidad crítica, su inquietud y motivación y dejando que sus notas solo dependan de aprobar un examen. Por ello es necesario realizar este tipo de actividades en las que los alumnos se sientan implicados en la asignatura y quieran participar activamente en ella, sintiéndose útiles y trabajando muchas inquietudes y cualidades que tienen y que en un futuro les van a servir en un mundo globalizado como en el que vivimos.

## 9.REFERENCIAS

### 9.1Referencias Bibliográficas

- Alen, J. (2009). *Como un hombre piensa así es su vida*. Madrid: Obelisco.
- Augè, M. (2010). *El viaje imposible: el turismo y sus imágenes*. Madrid: Gedisa.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Ballart, J (2002). *El patrimonio histórico y arqueológico. Valor y usos*. Madrid: Ariel.
- Crespo, J.M. (2012). *Un itinerario didáctico para la interpretación de los elementos físicos de los Países de la Sierra de Guadarrama*. *Didáctica Geográfica*, 13, 15-54
- Fontal Merillas, O. (2003). *La Educación patrimonial. Teoría y práctica para el aula, el museo e internet*. Gijón: Trea.
- Fontana, J. (2002). *La historia de los hombres: el siglo XX*. Barcelona: Crítica.
- Gómez, Orutño, Miralles (2018), *Enseñar ciencias sociales con métodos activos de aprendizaje. Reflexiones y propuestas a través de la indagación*. Barcelona: Octaedro. p. 105
- Hernández Cardona, F. X. (2003). *El Patrimonio como recurso en la enseñanza de las ciencias sociales*. En E. Ballesteros et al. (coords.), *El Patrimonio y la Didáctica de las Ciencias Sociales* (pp. 453-466). Cuenca: Universidad de Castilla La Mancha.
- Hernández Carretero, M. A. (coords) (2019). *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales*. Madrid: Pirámide
- Hernández Hernández, F. (2002). *El patrimonio cultural: La memoria recuperada*. Gijón: Ediciones Trea.
- Fontal Merillas, O. (2003). *La Educación patrimonial. Teoría y práctica para el aula, el museo e internet*. Gijón: Trea.
- Friera Suárez, F. (2003). *Itinerarios didácticos: teórica y experiencia en defensa del patrimonio*. En C. Ballesteros Arranz et al. (coords.), *El Patrimonio y la didáctica de las Ciencias Sociales*. Cuenca: UCLM.
- Liceras Ruiz, A (2003). *Observar e interpretar el paisaje. Estrategias didácticas*. Granada: Grupo Editorial Universitario.

- Lyotard, J- F. (1984). *La condición posmoderna*. Madrid: Cátedra.
- Moradiellos, E. (2013). *El oficio de historiador*. Madrid: Akal.
- Magán, J-A. *Tratado básico de biblioteconomía*. Madrid: Biblioteca complutense.
- Morán Rodríguez, M. A. (1998). *Arquitectura popular y Medio Ambiente. Observatorio Medioambiental* pp. 287-294.
- Prats, J. (2001). *Valorar el patrimonio histórico desde la educación: factores para una mejor utilización de los bienes patrimoniales*. En J. Morales et al. (coords.), *Aspectos didácticos de Ciencias Sociales* (pp. 157-169). Zaragoza: ICE- Universidad de Zaragoza.
- Pro, A. de y Miralles, P. (2009). *El currículo de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural en la Educación Primaria*. *Educatio Siglo XXI*, 27 (1), 59-96.
- Salas, García, C. (1998).
- Salinero, C. (2007). *Protección patrimonio histórico código penal*. Madrid: CEDECS.
- Sánchez Oagallar, A (1995). *El trabajo de campo y la excursión*. En A moreno y Mº. J. Marrón (eds.), *Enseñar Geografía. De la teoría a la Práctica* (pp.159-184). Madrid: Síntesis.
- Sánchez, J. (2011). *Duererías. Anacleta Philosophiae*: *Revista de Filosofía*, 2, 1-32.
- Santacana, J. et al. (coord.) (2018). *La evaluación de las apps en el patrimonio cultural*. Gijón: Trea.
- Santacana, J y Hernández, F.X. (2006). *Museología crítica*. Gijón: Trea
- Santacana, J. y Martín, C. (2010). *Manual de museografía interactiva*. Gijón: Trea.
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. London: Routledge.
- Souto, X. M. (1999). *Didáctica de la Geografía. Problemas sociales y conocimiento del medio*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Todd, S. (2018). *El pueblo, auge y declive de la clase obrera*. Madrid: Akal.

## 9.2 Referencias Web

Amigos de la historia de Calahorra (30 de marzo de 2020) Recuperado de <https://amigosdelahistoria.es/>

Arqueología-Calahorra (30 de marzo de 2020) Recuperado de:  
<https://calagurris.es/arqueologia>

Ayuntamiento de Calahorra (30 de marzo de 2020) Recuperado de:  
<http://www.calahorra.es/portal/principal1.jsp?codResi=1&language=es>

Calagurris Nassica Iulia (24 de mayo de 2019). Recuperado de  
<https://calahorraromana.wordpress.com/2019/05/24/las-cloacas-romanas-de-calahorra/>

Foncubierta Y Rodriguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. En Biel, García Jiménez (2015), *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. En:  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf) (Consultado el 21/4/2020)

La Rioja Turismo (30 de marzo de 2020) Yacimiento de la Clínica. Recuperado de:  
<https://lariojaturismo.com/lugar-de-interes/yacimiento-de-la-clinica-y-otros-restos-romanos/3f70a345-03b3-1acd-9486-bfbb752373bf>.(Consultado el 19/4/2020)

Viator Imperi (2 de septiembre de 2014) Calahorra Romana. Recuperado de  
<http://www.viatorimperi.com/calahorra>. (Consultado el 20/4/2020)

## 10.ANEXOS

### Anexo 1. Aplicación coordenadas





**Fuente: captura de pantalla de elaboración propia**

## **Anexo 2. Folleto del museo de la Romanización.**



Fuente: fotografía de elaboración propia al folleto del museo





Fuente: fotografía de elaboración propia al folleto del museo



Fuente: fotografía de elaboración propia al folleto del museo

### Anexo 3. Mapa del Calahorra con los sitios del itinerario



**Fuente: Elaboración propia**

## Anexo 4. Folleto del Yacimiento de La Clínica

# CALAHORRA

## Arqueología Romana



Calahorra refleja en su espacio urbano el asentamiento de distintas civilizaciones, los acontecimientos vividos y sus diferentes funciones.

Estas circunstancias han dado como resultado una ciudad superpuesta, es decir, presenta una superposición de estructuras arquitectónicas y urbanísticas de distintas épocas históricas, lo que dificulta las excavaciones arqueológicas para llegar a conocer la Calagurris Iulia de época romana.

Bajo el patronazgo de Augusto, hacia el 30 a.C., Calahorra se convirtió en municipio de derecho romano (*municipium civium romanorum*) y experimentó su desarrollo urbano a lo largo del siglo I d.C., abarcando el actual casco histórico hasta el paseo del Mercado y extendiéndose hacia el este por las calles Cherván y arde de la Estación, y por el este hacia la avda. de Numancia.

Calagurris estaba situada en la calzada De Iulia in Hispania, que atravesaba el río Cidacos junto al santuario del Cernua. De aquí parten otras calzadas con dirección a Numancia y a Pamplona. Estas calzadas convirtieron a la ciudad y su entorno en un importante enclave comercial. En el siglo I ya contaba con elementos defensivos como las murallas de El Segura.

La ciudad se dotó de edificios públicos de tipo como el foro,

ubicado en el actual paseo del Mercado, entre las calles Teatro y Paratilla.

El acueducto de la Sierra La Hija, en el valle de Ochín, suministraba el agua para la población y abastecía a las termas de las que hay constancia de tres conjuntos: uno, entre las calles San Andrés y Granada; otro, en la confluencia de las calles San Blas, Sra y Pastores hacia La Clínica; y el tercero, junto a la estación de autobuses en la calle Cienfuegos. Asimismo, contaba con una red de saneamiento, las cloacas, localizadas en la calle San Andrés y en La Clínica. Sus canalizaciones facilitaban la evacuación de las termas y de los alrededores.

Otras infraestructuras hidráulicas como el acueducto de Alcanadre y la presa de la Despedida sirvieron para abastecer de agua a las villas y explotaciones agrícolas de las inmediaciones de la ciudad.

En el entorno rural de la ciudad se construyeron villas como centros de explotación agrícola, ganadera o industrial. Destaca el alfar romano de La Mesa, un complejo del siglo I que fabricaba diversos tipos de cerámicas y vidrios. Son relevantes las cerámicas de lujo firmadas por Gaius Valerius Verulius, de paredes finas, con relieves relacionados con la vida cotidiana.

El esplendor de Calagurris desaparecerá por la crisis económica y política que sufre el imperio, desde fines del siglo II y por las primeras invasiones germánicas de principios del siglo IV. Esta situación supone la guerra de las ciudades como centros de poder y el traslado del poblado urbano al campo, entonces en el entorno de Calahorra se construyeron villas rurales como Piedra Hincada, La Torredilla, Cantamayuna, La Masilla, etc.

Como consecuencia de estos cambios la organización del espacio urbano de Calagurris se transforma y se adapta a la nueva realidad levantando una muralla cuyo resto aún son visibles en las travesas de la calle San Blas y cuyo trazado seguía por las calles Justo Añez, Carre (donde se ubicará la conocida como Puente Viejo), Santiago al Viejo, San Francisco, Planillo de San Andrés y Belavista. Con la construcción de esta muralla en el siglo III hay zonas urbanas que quedan destruidas y sus edificios son abandonados (La Clínica, zona de las calles Sra y Cherván).

Las distintas excavaciones arqueológicas del yacimiento de "La Clínica" han sacado a la luz estructuras romanas del siglo I que estuvieron habitadas hasta la segunda mitad del siglo II, entre ellas un edificio austero decorado con columnas y estucos. En este yacimiento también se han identificado un conjunto termal y un coleto. Algunos de sus restos se conservan en el Museo de la Romanización de Calahorra como la "Cama Calagurritana" del siglo II.

El desarrollo alcanzado por la ciudad se manifestó a través de múltiples hallazgos arqueológicos: bellas esculturas como la "Alrodia" de Calagurris del siglo I o primeras combinando imitaciones de mármol con escenas figurativas del yacimiento de "La Clínica", mosaico con motivos geométricos encontrados en las calles San Andrés, Granada y Cienfuegos, cerámicas de paredes finas, lucernas, ánforas, ajedrez e incluso joyas como un pendiente de oro con tres perlas y varios barnices, entre ellas, el Sello de Ghesa.

**RECOMENDACIONES:**

- Museo de la Romanización, c/ Ángel Gordo, nº 5.
- "Yacimiento romano" La Clínica", c/ Cuarta Juan Remo, s/n.

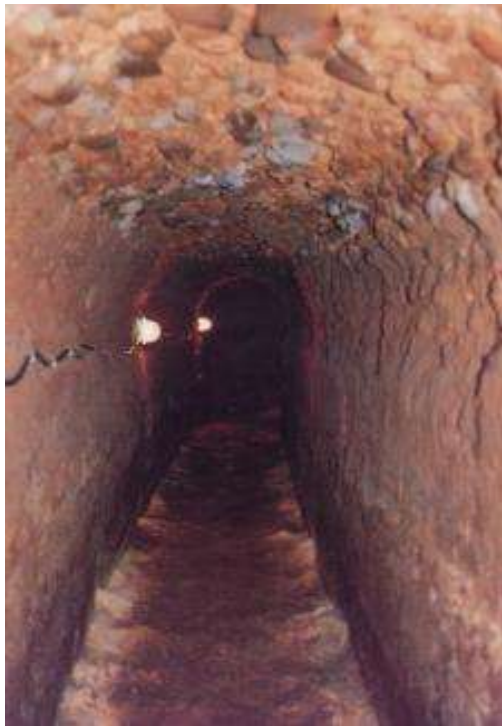
Para acceder al yacimiento debe escribir vísita gratis por grupos.




Fuente: <https://lariojaturismo.com/lugar-de-interes/yacimiento-de-la-clinica-y-otros-restos-romanos/3f70a345-03b3-1acd-9486-bfbb752373bf>



## Anexo 5. Imágenes de las cloacas romanas



Fuente: <https://calahorraromana.wordpress.com/2019/05/24/las-cloacas-romanas-de-calahorra/>



Fuente: <https://calahorraromana.wordpress.com/2019/05/24/las-cloacas-romanas-de-calahorra/>